CLUB



Conoce a:

GBC Mario Tennis

N64 Ready 2 Rumble: Round 2

N64 Mickey's Speedway USA

N64 Tom & Jerry in Fist of Furry

N64 Ms. Pacman

N64 Cruis'n Exotica

N64 Rugrats in Paris

Museo

Gargoyle's Quest



POSTER

Turok 3

0 37634 13138 1 01

Año 10 No. 1

P. RICO US. 2.00 • GUATEMALA Q/ 12.50 • EL SALVADOR C/ 13.50 • NICARAGUA $C 22.00 • COSTA R. C/ 500.00 • HONDURAS L/ 23.00 • PANAMA B/ 2.00 • REP. DOM. D$ 27.00 • VENEZUELA BS 1,400.00 • COLOMBIA $ 3,900.00 • BOLIVIA BS 7.00 • ARGENTINA $ 4.00 • CHILE $1.500 • PERU N$ 8.00


RAREWARE
DONKEY KONG
COUNTRY
C·L·U·B
Nintendo



SUMARIO



El "sexo débil" es un término que ya pasó a la historia. Mia Hamm Soccer 64 es un título de soccer muy peculiar, donde las mujeres son las protagonistas. Este es un juego muy bueno y muy sencillo, el cuál aprenderás a jugar muy rápido. Si eres una videojugadora interesada en el deporte de las patadas, debes revisar el A fondo de este cartucho.



Si eres fan de la serie de Cruis'n o te gustó Cruis'n USA y Cruis'n World, Cruis'n Exotica es un juego que te va a encantar, ya que la velocidad, las curvas y las piruetas están de vuelta. Correrás en varias partes del mundo y hasta en lugares inesperados, como la Atlántida o ¡Marte! Así que abróchate el cinturón y lee acerca de este nuevo título de Midway.



Si te gustaba jugar con los soldaditos de juguete, en Army Men Sarges Heroes 2, podrás hacerlo totalmente en 3D. Al igual que el título anterior de 3DO, en esta secuela podrás encontrar más acción y reto. Con su inigualable modo de multiplayer, podrás enfrentarte contra otros tres jugadores de forma simultánea y ver quién es el mejor soldado... de juguete. Entérate más en su A Fondo.



En noviembre tuvimos 2 rombos

EDITORIAL

ISSN 0188-7610

Año X #1 Enero 2001

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y EDITORIAL TELEVISA, S.A. DE C.V. BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.
DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi
DIRECTOR COMERCIAL
Javier Contreras Urruchúa
DIRECCION EDITORIAL
Gus Rodríguez
José Sierra
EDITOR ADJUNTO
Daniel Avilés
PRODUCCION
NTWK Creatividad y Diseño
DIRECTOR DE ARTE
Francisco Cuevas Ortiz
DISEÑO GRAFICO
Antonio Carlos Rodríguez
ASISTENTE DE ARTE
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION
Jesús Medina, Javier Chávez "Conejo", Gerardo Torres "Arkham", Lalo Oviedo "Ewawo", Daniel Stephan
ASISTENTE DE INVESTIGACION
Ana L. Velázquez
AGENTES SECRETOS
Axy / Spot

EDITORIAL TELEVISA
PRESIDENTE
Ramón Alberto Garza
VICEPRESIDENTE EDITORIAL
Irene Carol
VICEPRESIDENTE DE OPERACIONES
Raúl Braulio Martínez
DIRECTOR DE FINANZAS
Gerardo Mora Domínguez
DIRECTOR DE PRODUCCION
Juan Carlos Espinosa
DIRECTOR DE CIRCULACION INT.
Anastacio Cisneros
DIRECTOR DE CIRCULACION INTERNACIONAL PR/USA
Armando Merino

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS
Michel Bauer

EDITORIAL TELEVISA COLOMBIA
GERENTE GENERAL
Emiro Aristizábal A.

VENTAS DE PUBLICIDAD
Cecilia Rueda
Bogotá Tel. 4109501 4139300
Medellín Tel. 3612788 3612789
Cali Tel. 6644220 6655436

Año 10 # 1, Revista mensual, Enero 2001. Coeditada y publicada para México por Gamela México, S.A. de C.V. y por Editorial Televisa, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc.
(DR.) CLUB NINTENDO. Editada y publicada por Editorial Televisa, S.A. de C.V. Av. Vasco de Quiroga No. 2000 Esq. Fernando Espinoza Gutiérrez Col. Santa Fe C.P. 01210 México, D.F. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.
Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92. Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92. En la Dirección General del Derecho de Autor. Certificado de licitud de título No. 6420. Certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992.
Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.

Editor Responsable: Irene Carol

Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel.: 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del país.

Revista **CLUB NINTENDO.** No. 10/1 (MR) 2001 Nintendo of América Inc. All right reserved. Nintendo, Nintensivo, Nintendo Entertaiment System, NES, Super NES, and Game Boy son marcas registradas de Nintendo. Revista mensual editada y publicada por Editorial Televisa Colombia, S.A. Calle 75 # 1212 Santafé de Bogotá D.C. Colombia. Venezuela: Editorial Televisa Internacional, S.A. Av. Francisco de Miranda, Centro Lido, Torre A, Piso 10, Oficina 105-A, El Rosal, Caracas., Ecuador: Editorial Televisa Ecuador, S.A. Edificio Torres de la Merced, Piso 18, Oficina 1, Calle Córdoba y Víctor Manuel Rendón, Colonia (parroquia) Roca, Municipio Guayaquil, Guayaquil.
Colombia: Distribuidoras Unidas, S.A. Santafé de Bogotá, Colombia.

ARGENTINA: Publicada por Editorial Televisa Argentina, S.A., Perú 263, 3er piso (1067), Capital Federal, Buenos Aires, Argentina. Tel.: (541) 342-8946/5178/8643. Telex: 17699. Ediva, Ar.
Gerente General: Gonzalo del Fá. Editor Responsable: Roxana Moriello. Adherida a la Asociación Argentina de Editores de Revistas. Registro de la propiedad intelectual No. 704364.
Distribuidores: Capital: Vaccaro Sánchez y Cía., Moreno 794 Piso 9 of. 207, (1091) Buenos Aires, Argentina. Interior: Distribuidor de Revistas Bertrán SAC. Av. Velez Sarfield 1950, (1258) Buenos Aires Argentina.

CHILE: Publicada en Chile por Editorial Televisa Chile, S.A., Reyes Lavalle 3194, Las Condes, Santiago de Chile. Tel.: (56) 366-7100. Gerente Editorial: Paula Escobar, Gerente Comercial: María Eugenia Goiri, Gerente de Administración y Representante Lega: Eduardo Aldea, Gerente de Finanzas: Robinson Castro, Distribución: ALFA, S.A. Recargo flete aéreo $ 90.- (regiones I, II, XI y XII).

Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51 Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Tels.: 261-27-01 Fax: 261-27-99
Interior de la República: 01-800-711-26-33

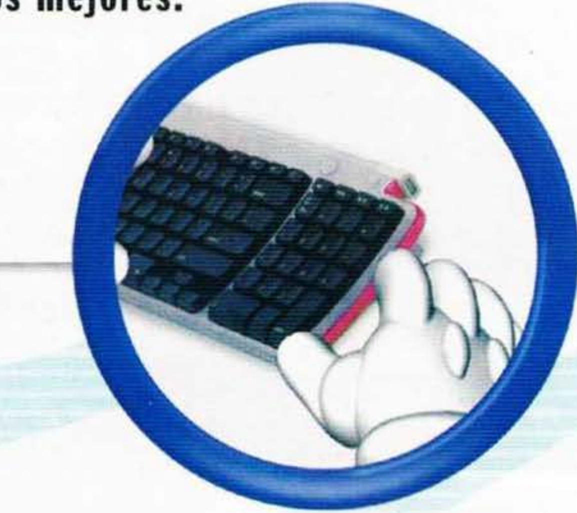
PRINTED IN MEXICO

Tiro: 109,348 ejemplares
Club Nintendo año 10 #1
Certificado ante el Notario Público # 57 de México, D.F.
Acta 91,166. Mayo del 2000

Empezamos el 2001 con la misma energía como si estuviéramos en el primer número. Hay quien dice que este es el verdadero inicio del siglo XXI y que toda la parafernalia que vivimos hace exactamente un año recibiendo al nuevo milenio debió esperar hasta este momento. Si el milenio entró en el año 2000 ó en el 2001 para Club Nintendo es lo de menos, porque estas fechas son sólo pretextos para hacer buenos propósitos y renovar los deseos de superación y, realmente, nosotros nos proponemos superarnos mes con mes para que la próxima revista sea mejor que la actual.

Como ya viste, después de casi más de 2 años tuvimos que ajustar el precio de la revista que, aunque no nos gustó, era necesario para mantener la calidad de la revista. Aunque no podemos asegurarlo al 100% pues no conocemos TODA la producción editorial del mundo, es muy probable que Club Nintendo sea la revista de videojuegos menos costosa del mundo (menos de 2 dólares). En México, hasta donde hemos visto, es la que menos cuesta, sin embargo todo esto, para quienes hacemos la revista no importa en lo absoluto, pues seguimos aportando toda nuestra experiencia, talento y sobre todo el corazón, como si fuera la más cara del mundo.

Nos espera un gran año ¡Estrenaremos el Game Cube, el Game Boy Advanced y muchos juegos interesantísimos! Además, como siempre, estamos moviéndonos para ofrecerte proyectos alternos. Todo este rollo es para pedirte que si nosotros estamos haciendo bien nuestro trabajo, tu haz bien el tuyo: sigue siendo el mejor lector, sigue quejándote de lo que no te gusta, pero también aportando tus sugerencias, ideas para que todos seamos mejores.



DR. MARIO

Oigan, ¿Qué creen? Encontré un error en la historia de Miyamoto en el juego de Zelda: Majora's Mask, pues cuando acabas el juego de Ocarina of Time se ve que Link le regresa la Ocarina a Zelda, y en el último juego, el Stalkid se la roba...¿Cómo pasó esto?

Megaman X Garcís

Tu observación es buena, pero en realidad no hay ningún error, ya que si avanzas un poco más en el juego, verás un cinema display que te explicará por qué Link tiene la ocarina en su poder.

♦

Hola amigos de Club Nintendo. El motivo de este mail es porque hay algo que me tiene exaltada y con una gran duda que me ha afectado dia y noche. Sucede que mientras leía una revista de animé me encontré con un artículo donde hablaban de videojuegos y adaptaciones al animé y vicecersa, como Donkey Kong o Super Mario, que tuvieron sus series de televisión. Todo iba bien hasta que que leí que no podían olvidarse de la princesa Zelda, a quien continuamente rescataba Link... yo me pregunto, ¿existe un animé de Zelda? Por favor resuélvanme esta duda o no podre dormir... se despide con un hasta luego, un respondanme y un gracias:

ANAID MORISATO

Pues es verdad. Existió, en 1989, una serie animada de The Legend of Zelda. Quienes tuvieron la oportunidad de verla, recordarán que aparecía en el Super Mario Brothers Super Show, junto con la caricatura de Mario. Este programa, que se transmitió en Mexico algún tiempo, era como de Live Action, es decir, con personas disfrazadas y el personaje de Mario lo interpretaba un famoso luchador de la WWF llamado Lou Albano. Entre Sketch y sketch, presentaban una caricatura y algunas veces era la de Zelda. La primera vez que fue transmitido un capítulo fue el 8 de Septiembre de 1989 y el último de 13 capítulos se transmitió el 1de diciembre del mismo año, en Estados Unidos. También alguna vez, en la caricatura de Captain N (el capítulo se llamó "The Quest of the Potion Power"), apareció Link, Zelda y otros personajes de la serie. No te recomendamos que te imagines algo espectacular, ya que si la llegas a ver algún día, te vas a decepcionar, ya que esta caricatura no era muy buena, pero quien tenga algunos capítulos grabados en su Beta, tiene una gran pieza de museo, ya que esa serie jamás se volvió a transmitir, es difícil de conseguir y es la única basada en The Legend of Zelda (y de Super Mario también).

♦



The Legend of Zelda / Animación (1989)

¡En verdad existió una animación de Zelda!

Les mando este mail SIN, y leyeron bien, SIN FLORES NI NADA. Se preguntarán por qué. Bueno, es que en Noviembre 5 y 6 hubo un torneo de Pokémon Gold y Silver en Monterrey y un amigo ganó el 3er lugar, pero resulta que de premio le dieron el pokémon más codiciado de todos, Serebi de nivel 2. Obviamente él se quedó impactado, pero eso no es todo sino que el dueño de este pokémon era nada más y nada menos que SPOT y según tengo entendido, porque yo soy fan de pokémon desde octubre de 1998, la única forma de tener a Serebi es teniendo los 250 pokémon o usando GAME SHARK. Supongo que SPOT es un vil y asqueroso tramposo ya que nadie puede tener los 250 en menos de un mes, y si acaso él SI los capturó (lo que dudo mucho) el Serebi que te dan en el juego es de nivel 80 y no de nivel 2.

Jorge Almazan
Monterrey, N.L.

Mh, tal vez tengas razón y ese Spot es un vil tramposo, pero, afortunadamente NO es nuestro Spot. Además, obtener a los 250 Pokémon no es tan tardado, sólo necesitas pasarte los 151 Pokémon de las versiones anteriores, juntar a los nuevos 99, que, si juegas 12 horas al día como nuestros profesionales, no necesitas más de dos semanas para hacerlo, tendrás los 250 sin problemas. Por cierto, nosotros lo hicimos y no obtuvimos a ningún Serebi.

♦

Hola amigos de la mejor revista del mundo (no sólo de videojuegos). Bien, vamos al grano: esta carta es para felicitarlos por todo lo que nos han enseñado, por ejemplo: yo tengo mi N64 con 10 cartuchos ORIGINALES y he ahorrado durante mucho tiempo, pero un día mi primo se compró un N64 y MAS de 10 cartuchos sin tanto esfuerzo. Le pregunté que si se ganó la lotería o qué, pero él me dijo que no, sino que los compró en el tianguis. Me sentí muy triste por esto, no sólo por-

que fuera ilegal, sino también por todo el esfuerzo que yo hice para poder comprar mis juegos y él en unos días... bueno y ¿esto que tiene qué ver? Pues que a él en unos días se le descompuso su N64 y al poco tiempo sus juegos; y los míos que tienen más tiempo todavía no. Bien se dice, "lo barato sale caro" y "más vale bueno conocido que bueno por conocer". Ustedes no se sientan mal por andar repitiendo "compren cosas AUTORIZADAS" porque no es una molestia, sino una ayuda. Además sé que si se descomponen mis juegos, los puedo mandar el taller de "waluigi"

El buenazo
Querétaro, Querétaro

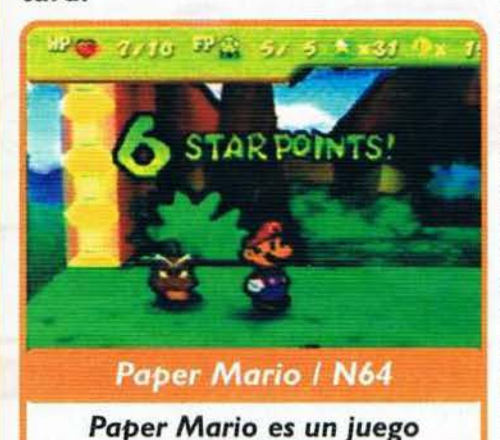
Muchas gracias por tus comentarios y, los demás lectores ya saben, lo barato sale caro.

♦

Hola amigos de club Nintendo. Quería que me aconsejaran qué juego debería comprar, ya que tengo muchas dudas entre estos dos juegos: Paper Mario o The Legend of Zelda: Majora's Mask, ya que los dos son RPG y no sé por cuál decidirme. Espero que me respondan.

Sebastián Pizarro
Santiago, Chile

Pues si tienes en mente un juego 100% RPG, Paper Mario es tu opción, ya que Majora's Mask está mezclado con Aventura.



Paper Mario es un juego 100% RPG.

♦

¡Hola amigos de Clubnin! Antes que nada, primero déjenme decirles que los cambios que le han hecho a nuestra a revista estan muy padres y que ustedes son la mejor revista de videojuegos. Después de las merecidas flores, pasemos al asunto. Leyendo el numero de la revista del mes de noviembre, al ver el museo sobre KI, llegué a la siguiente conlusión: Efectivamente, existen reglas para hacer combos. Cada juego de peleas tiene sus propias reglas, pero en este caso me enfocaré a las dos más grandes compañías de peleas: Capcom y SNK. En los juegos de Capcom, la regla para hacer combos es que se inician de menor a mayor. Esto quiere decir que para hacer combos debemos empezar por los golpes débiles, pasar por los medios y finalmente los fuertes. Otra regla es que cada peleador tiene un golpe o patada que eleva al oponente para rematarlo en el aire. Esto es de forma muy general. Ahora pasemos con SNK. La regla de SNK es todo lo contrario, aquí vamos de mayor a menor. Es decir, iniciamos un combo con un golpe fuerte y terminamos con un golpe débil. Las reglas que mencioné son de forma muy general, o sea, son sólo las bases, ya que para hacer combos depende del ingenio del videojugador. Por ejmplo, en SNK con algunos personajes se hacen combos maravillosos sólo con los débiles. Bueno es todo. ¡Ah! Otra cosa, si alguien quiere intercmabiar combos o comentar algo sobre ellos, escríbanme a:
miguely2000@yahoo.com.mx

Miguel De la Ferrelle
Xalapa, Veracruz

Tienes razón, algunos juegos tienen sus reglas, pero no tan estrictas como en KI, aunque en este juego tampoco es necesario que las sigas al pie de la letra, aunque hacerlo es de gran ayuda.

♦

Hola amigos de la mejor revista de video juegos del mundo, les envío esta carta desde Chile para decirles algo muy importante que me tiene muy intrigado: La otra vez navegando en internet encontré unos trucos para abrir el "ring tournament" con distintos personajes para el Mario Tennis, pero el problema es que al ganar el campeonato con el respectivo personaje aparece un password que no sé dónde se pone ni para qué sirve. Por favor respóndanme ya que me falta muy poco para terminar este gran juego.

Sebastián Castillo
Chile

Te tenemos dos noticias, una buena y una mala. La buena es que sabemos para qué sirve ese password. Sirve para que, cuando entres a la página de www-.mariotennis.com, entres a un concurso, donde debes poner ese password, el cual incluye tu récord y así se sabe cuál es el mejor de todos. La mala es que esos "torneos-concursos" estaban calendarizados y el último terminó el 30 de diciembre del año pasado. Ojalá que Nintendo de América haga otro torneo para que tengas oportunidad de participar.



En esta página podías concursar con tu password del Ring Tournament.

♦

Hola Club Nintendo, me gustaría saber qué opinan de los juegos que cancelan después de tanto tiempo de trabajo, ya sea de forma definitiva, como 40 Winks o para hacerlos en Game Cube, como Eternal Darkness o Resldent Evil Zero, se me hace un desperdicio de dinero, tiempo y esfuerzo; si ya tienen un porcentaje de desarrollo, historia, gráficos y casi todo... ¿para qué #$%&"#$ los cancelan? Si ya los planearon para n64, deberían terminar sus proyectos en esta consola, ya que uno se hace ilusiones de que van a estar dlsponibles y luego ¡nada! Que porque ya no quiso no se quién o que porque se "van" para el Game Cube, nada más falta que también Dino-

saur' Planet o Conker's Bad Fur Day slgan el ejemplo, espero que no y que todos los excelentes juegos que ya están programados para el n64 salgan sin contratiempos.
Victor Daniel López Quezada

Pues no tenemos una opinón general, aunque hay juegos que de verdad sentiremos su ausencia, como el caso de Mother 3, u otros que, aunque nos pese que no hayan aparecido en el N64, nos da gusto que lo harán en el Game Cube, como Resident Evil Zero. A propósito, Eternal Darkness NO ha sido cancelado y aparecerá a finales de este mes o a principios o mediados de Febrero. Conker's Bad Fur Day aparecerá el 5 de Marzo y Dinosour Planet aún no tiene fecha, pero es probable que esté disponible a finales de Abril o principios o mediados de Mayo.



Eternal Darkness / N64

Eternal Darkness no ha sido cancelado.

♦

Qué onda, los felicito por su noveno aniversario, aprovechando el espacio que tengo. Hace poco tiempo que adquirí el juego de Zelda Majora's Masky ya habiéndolo jugado un buen rato, lo "estudié". Eso de regresar en el tiempo, la luna y tener tres dias suena bien, pero ¿no es frustante eso de perder uno que otro ítem, conversaciones, acertijos resueltos etc., cuando guardas? La música hasta ahora la encuentro aburrida lo único que la salva es el tema de Zelda, las demás son monotonas y enfadosas cuando llevas mucho jugando. Eso de resolver los problemas de la gente, la bomber's notebook, las máscaras, está muy bien y alarga más el juego pero, mi opinión es que lo mejor de la serie de Zelda son los calabozosy en ésta última pieza de la serie sólo hay ¡cuatro! Y cortos, comparados con los cinco templos de Ocarina of Time. Pienso que sí es interesante el juego pero los de Nintendo fueron muy ahorrativos por ponerle 256 megas, y muchísimas cosas iguales a su predescesor (incluyendo la música). Le hubieran dado más tiempo, puede ser que por el Gamecube, Miyamoto no le puso la atención necesaria. Y la batería con dos archivos nada mas. Todo es aceptable pero con todo y Expansion Pak he visto errores terribles en las gráficas, objetos que desaparecen mágicamente (el Powder Keg, antes de salir de la cueva del gran Goron, lo lancé y desapareció en el piso). Pienso que The Legend of Zelda: Ocarina of Time, podría ser superado más adelante, Majora's Mask sí tiene buenos momentos en el juego, pero a veces me llego a desesperar por repetir lo mismo cada que lo guardo. Ultima petición, ya sé que es su trabajo, pero retarden poquito los tips y trucos para este juego, a ver si los videojugadores podemos sacarle más provecho sin ayuda.
Carlos Alberto Castañeda
Guadalajara, Jalisco

Definitivamente, el gusto se rompe en géneros y respetamos por completo tus opiniones, que para nuestro gusto son muy objetivas. Pero eso sí, hay muchos videojugadores, nos incluímos, que disfrutamos satisfactoriamente este gran juego.

♦

Hola, disque amigos, qué mala onda son ustedes por nunca poner una carta mía en su revista. Llevo cinco años ininterrumpidos leyendo su revista. Lástima que sean así, yo siempre compro su revista con la ilusión de ver una carta mía pero ya sé que nomás a los que tienen dinero les contestan.
Gerardo Mercado Alvarez
Guadalajara, Jalisco

Para nada, nosotros contestamos parejo, con o sin dinero. Por cierto, nos pusimos a buscar tu archivo de cartas y tus dudas de las primeras fueron contestadas a través de otras cartas, y las últimas no las publicamos porque ¡Nada más nos reclamabas de que no te contestábamos y no nos preguntabas nada!

♦

Amigos, escribo para contestar a todos aquellos que hicieron comentarios respecto a mi carta. En primer lugar, a la señorita Dunia "Cuervo" C.B. le digo, sí soy un exagerado, pero ella lo es más puesto que dice que el nombre de Waluigi es tonto y ni que fuera un error tan grande como para dejar de comprar Mario Tenis (EXAGERADA). Wolverine, a ti te contesto, sí tengo derecho a criticar la revista, puesto que en este país existe la libertad de expresión. Deja de poner palabras en mi boca, yo nunca dije que la revista fuera una gran mentira o estupidez, sólo dije que tienen errores y quiero que los acepten en forma pública. Y a ustedes (Club Nintendo) les digo antes que nada, gracias por publicar mi carta en la revista año 9 # 10, la verdad con eso demostraron que ustedes sí tienen la mente abierta, aceptando todo tipo de críticas. Pero si no fue una mentira o una estupidez lo que publicaron acerca de Rugia ¿Entonces qué fue? Por cierto les quiero pedir una "disculpa" pública: Perdón por decirles lo obvio (que lucieron como estúpidos ante todos).
Pablo Osvaldo Portillo
Guadalajara, Jalisco

Al buen entendedor, pocas palabras ¿no?

¿La disculpa de Pablo Osvaldo Portillo fue sincera? ¿Fue sarcástica? ¿Tendremos que explicarle de nuevo lo de Rugia, pero esta vez con palitos y bolitas? Usted.. ¿Qué opina? Escríbanos y platique con nosotros, a:

Revista Club Nintendo
Hamburgo #8 Col. Juárez
C.P. 06600 México, D.F.

O envíenos un e-mail, a:
clubnin@nintendo.com.mx

No olvide usted visitar:
www.nintendo.com.mx

Y nadie... hace nada...

NUESTRA PORTADA



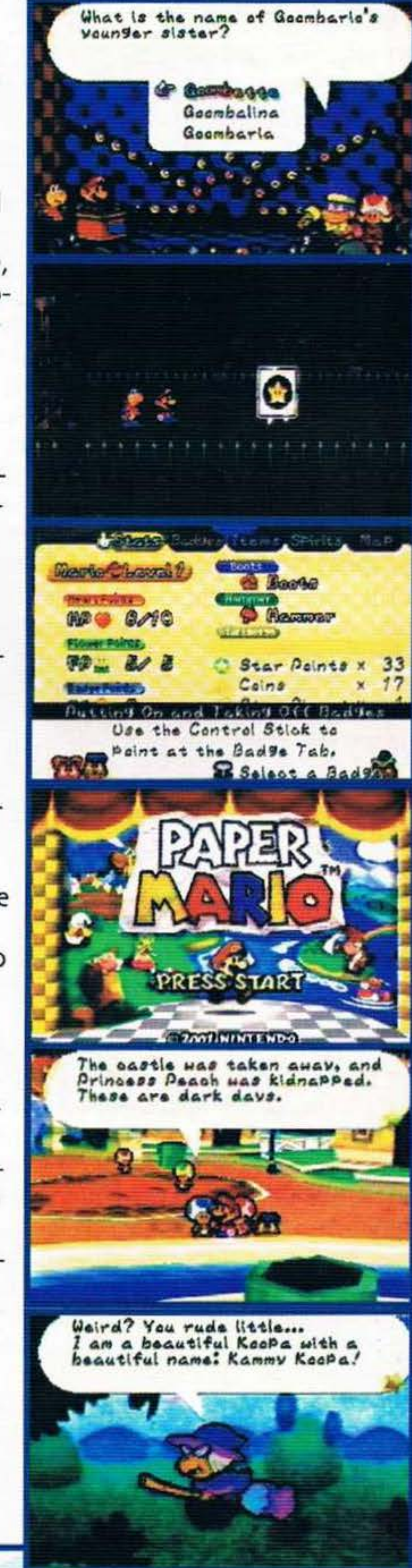
Con la salida de Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars, para el Super NES, muchos videojugadores experimentamos un gran título de rol, algunos por primera vez. Super Mario RPG nos dio un aspecto fresco del universo de Mario y con el paso del tiempo se convirtió en un inigualable clásico. Ahora, después de algunos años, Paper Mario, un nuevo título para el N64, trae para todos aquellos que disfrutamos aquel juego de 32 megas para el mítico sistema de 16 bits, el mismo sistema de juego basado en batallas por turnos e intercalando acertijos y rompecabezas. El elemento más atractivo de Paper Mario es el singular estilo artístico de los gráficos, que se ve tanto en los mundos y paisajes, como en los personajes. Tal como Yoshi's Story nos mostró un mundo en 2D, pero con un toque especial en 3D, Paper Mario hace lo contrario, nos coloca en un mundo en tercera dimensión, pero con aspecto bidimensional. Como puedes ver en las coloridas imágenes, este título está diseñado para que te sientas en un mundo similar al de aquellos libros de cuentos para niños, que al abrirlos, desdoblaba un gran castillo fantástico. Los delgados personajes de papel, andan de aquí para allá, a través del reino hongo, creando una experiencia que difícilmente podemos explicar con palabras, ya que se necesita controlar a Mario para entenderlo. Este título está lleno de detalles gráficos, por ejemplo, cuando Mario va a la cama para reponerse de una batalla, él salta y cae lentamente, como si fuera una hoja cayendo de un árbol. Sólo porque Paper Mario parezca un cuento interactivo para niños pequeños, no significa que el gameplay lo sea. Tal como Super Mario RPG, Paper Mario tiene una historia (storyline) sumamente buena, acompañada de acertijos y, lo más importante, que debes hacerte de buena estrategia al momento de las batallas. Y hablando de las batallas, en esta ocasión, el "timing", o "ritmo", al momento de golp ear a tus oponentes, es básico, tal como en SMRPG. Estos ataques con timing requieren que muevas el Control Stick de manera específica o que presiones el botón A en un momento exacto para hacer un daño máximo. Esta interacción de batalla da pie a que el juego sea más entretenido, ya que se sale del estandar de otros juegos de este género, donde sólo das la instrucción y ves media hora de animaciones, sin jugar. En Paper Mario encontrarás muchos personajes clásicos de las series de Mario, como Luigi, Peach, Bowser y Toad, entre otros, obviamente, con el aspecto correspondiente a este título. También te vas a encontrar a más personajes nuevos, que se unirán a tu equipo y serán de gran utilidad, tanto en las batallas, para derrotar enemigos, como fuera de ellas, para alcanzar ítems, abrir caminos o enterarte más del lugar en el que te encuentras. La historia, como dijimos, es muy buena y comienza cuando el malvado rey de los Koopas, Bowser, una vez más intenta hacer de las suyas, pero en esta ocasión sus malévolos planes llegaron al límite, ya que se roba el bastón mágico que estaba custiodado por las siete



PAPER MARIO

C·L·U·B Nintendo

estrellas sabias. Con este bastón, Bowser puede pedir cualquier deseo y éste se le concederá y, como era de esperarse, lo primero que pidió fue ser suficientemente fuerte para derrotar a su archirrival, Mario, y secuestrar a la princesa Peach con todo y su castillo. A pesar de que Mario es derrotado, él no se da por vencido y, con la ayuda inicial de una familia de Goombas buenos, inicia su camino en búsqueda de la forma de vencer a Bowser. El juego está divdido en capítulos y, hasta donde sabemos son seis en total, pero si tomamos en cuenta que el primero te lleva más de dos horas en terminarlo austeramente, estamos frente a un juego muuuuy largo. Como un buen RPG, aquí vas haciéndote de experiencia en cada batalla, pero en lugar de que obtengas puntos, obtienes estrellas y al completar 100, subirás un nivel y te darán a escoger qué habilidad quieres incrementar, como poder, energía vital o magia. En las batallas sólo puede estar Mario y otro personaje simultáneamente, pero durante la misma, puedes cambiar de compañero las veces que quieras, claro, esto te quita un turno, por lo que tendrás que desarrollar una estrategia muy similar a Pokémon. Otra cosa importante es que tanto Mario como su compañero, pueden tener habilidades o armas que pueden usar fuera de las batallas, por ejemplo, Mario tendrá su infalible martillo de madera y Gumbario, tu primer ayudante, tiene la habilidad de explicarte qué hay en cada pueblo y esto te será muy útil para obtener pistas. Los gráficos de Paper Mario son simplemente sorprendentes, y no es para menos ya que gran parte de los 320 megas de este cartucho están enfocados a esta labor. Entre capítulo y capítulo podrás ver cinemas display que te narrarán, muy al estilo de un cuento, lo que ocurre con la historia, y lo mejor es que puedes interactuar en ellos, por ejemplo, al final del Capítulo 1, tendrás que controlar a Peach dentro de su castillo, aunque en esta ocasión no peleará (o bueno, no hasta donde jugamos). La música y los efectos especiales también son excelentes y ambientan perfectamente el juego. Paper Mario es un título extraordinario, lleno de detalles graciosos, acción, estrategia y más; es por eso que no podía dejar de estar este mes en Nuestra Portada.















NINTENDO GAME CUBE

¿La cuarta parte de Metroid en camino?

El año pasado, en el Space World 2000 de Makuhari, Tokyo, Nintendo dio a conocer físicamente y con nombre oficial el Nintendo Game Cube, y también mostró algunos Full Motion Videos, mostrando algo de la capacidad gráfica del sistema de la siguiente generación de Nintendo. En aquella ocasión, la imagen qué probablemente impactó más a los asistentes, fue la de Samus Aran, corriendo en un túnel, perseguida por algún tipo de seres alienígenas; con esto, los fans de la serie de juegos de Metroid, tuvimos una nueva esperanza de ver en el nuevo sistema, la cuarta parte de la serie, ya que en el N64 brilló por su ausencia. Aún con estas imágenes, tanto Nintendo de Japón como de América, negaron rotundamente el hecho de que se encontraran trabajando en una secuela de Metroid, argumentando que la imagen que se vio en el Space World 2000, fue tan sólo para satisfacer el ansia de muchos videojugadores que querían ver algo más de esta saga, es decir, sólo era un "video placebo" y ya. Así que, ¿Metroid 4 no aparecerá jamás? Esa posibilidad ahora es más tenue. Retro Studios, compañía programadora de Nintendo y capitalmente estable, anunció hace un par de meses de forma oficial, que ya se encuentra trabajando en juegos para el Nitendo Game Cube. Y también, a finales de octubre, lanzó una convocatoria, en su sitio de internet, para todos aquellos jóvenes programadores que estuvieran interesados en programar el siguiente juego de...¡Metroid, para el Nintendo Game Cube! Esta decía más o menos así:

"¿Quieres programar el siguiente juego de Metroid? Retro Studios está buscando programadores de un buen nivel, para que nos ayuden a programar 'EL' juego que todos están esperando para el Nintendo Game Cube. ¿Juegas bien con los demás? ¿Estás listo para llevar a los juegos al siguiente nivel y desarrollar para el más candente sistema de videojuegos, de la siguiente generación, en el planeta? ¿Quieres ser parte del pequeño grupo de gente brillante de la industria, y crear junto con nosotros los juegos más inovadores que el mundo haya visto? Si tu respuesta es Sí, ¡Retro Studios tiene un lugar para ti!" "... Visítanos en www.retrostudios.com para más detalles." Al enterarnos, hubo muchas opiniones encontradas. Aunque no es oficial, es muy probable que Retro Studios sea quien se encargue de la programación de Metroid para el Game Cube; con esto, queda implícito que Nintendo de Japón no le meterá mano a ese juego, o que, prácticamente, le vendió la licencia a Retro. ¿Qué tan bueno puede ser esto? Como sabes, todos los proyectos de Metroid corrieron a cargo de la supervisión de Gumpei Yokoi (Q.E.P.D.) y desde su ausencia, obviamente esta serie ya no tuvo continuidad, aunque los derechos siempre fueron de Nintendo. Hay dos puntos de vista (el típico vaso medio lleno y/o medio vacío); si Nintendo ya no tenía pensado hacer otro juego de Metroid, debido a la desaparición del señor Yokoi, el que Retro Studios retome el concepto, puede ser un alivio, para que Metroid siga vivo. Pero, por otra parte, el que una compañía ajena al trabajo de Gumpei Yokoi, desarrolle la secuela, puede que no resulte tan buena, sin la supervisión del creador del juego original. Claro, ha habido casos en los que no es necesario que la persona de la idea original no esté presente, y el juego resulte igual de bueno, como The Legend of Zelda: Majora's Mask, sin embargo, hay otros casos donde es todo lo contrario, como el caso de Contra, ya que, cuando se vendió la licencia, los juegos de esta serie que aparecieron para el PSX, fueron un fracaso rotundo. Como quiera que sea, si Retro Studios, una compañía que tiene un excelente currículum y hace juegos bastante buenos, se está encargando ya de la programación de Metroid 4, sólo queda esperar a que sea lo mejor y, sobre todo, que no se pierda la esencia de este gran juego. La respuesta, como siempre, la tiene el tiempo.

R.E.T.R.O.

Wanna program the next Metroid game?

Retro Studios is looking for additional senior level programmers to help us create the game everyone's anticipating for Nintendo's Gamecube.

Do you play well with others? Are you ready to take gaming to the next level and develop for the hottest, next generation gaming system on the planet? Do you want to be part of a hand picked group of the industry's brightest people, brought together to create the most innovative games the world has yet to see? If you answered yes, Retro Studios is the place for you!

Partnered with Nintendo, Retro Studios, Inc. is a well capitalized, stable and exciting video game company located in Austin, Texas - "one of the top five places to live in America". Our facilities are second to none in the game industry. We have an impressive complex that includes a massive top notch motion capture studio for full range realistic 3D animation, as well as an awesome on site theater with high resolution video projection and digital surround sound. We offer competitive salaries, a generous benefits package, and our environment is creative and fun. Check us out at www.retrostudios.com for more details.

The Position

Programmers

Must present non proprietary C++ code samples (i.e. CPP, Header files). Non executable code is acceptable.

- 3+ years experience with C/C++ and object oriented programming.
- Previous games programming experience, preferably on a successful title.
- Basic 3D experience and the associated math skill required.
- Expertise in at least one problem domain.
- Ability to express technical designs in writing is a special plus.
- Skills in both written and oral communication.
- B.S. in Computer Science, or a technical field such as math, physics, or engineering, is preferred.
- Of course, you must have a real passion for video games.

Contact Info:

Samples

To help us in verifying your talent and potential, we ask that you send samples of your work. NOTE: All samples are NON RETURNALBE: do not send originals

Send your resume and demo materials to Retro's recruitment team at

Retro Studios
Attn: Human Resources
1835A Kramer Lane, Suite 100
Austin, Texas 78758

El renacimiento de Nintendo

En el pasado Space World 2000, cuando se mostraron algunas imágenes sorprendentes, mostrando la gran capacidad gráfica del Nintendo Game Cube. Entre esas imágenes, había unas, en forma de "colage" (o sea, revueltas) que no fueron familiares para nosotros, donde se veían escenas de un bosque y de una especie de marcianito. Bueno, pues este video, de forma completa, fue mostrado exclusivamente a varias compañías programadoras y hace algunos meses, recibimos en la redacción el video completo, junto con un comunicado de prensa que dice así: " 'Rebirth' (Renacimiento) es una película digital de alrededor de seis minutos y medio de duración. Fue hecha para demostrar la capacidad del Nintendo Game Cube. Parte de 'Rebirth' corre en tiempo real en el Game Cube. Otra parte está formada con imágenes prerendereadas. Si el tiempo de producción de tiempo estuviera suficientemente justo, podría correr en tiempo real por completo. 'Rebirth' es sólo una película digital para acompañar el anuncio del Game Cube. Muy a nuestro pesar, no es un videojuego. La música, el diseño de los personajes y la historia fueron creados de forma libre, sin que implique que aparecerá un juego basado en 'Rebirth'. Esperamos que disfruten esta película. Mix-Core." Así pues, Mix-Core, una compañía que se dedica a hacer este típo de películas, en conjunto con Nintendo de Japón, crearon "Rebirth". Esta película es sumamente metafórica; la escena comienza en un bosque, donde una tormenta está cayendo. Un gran árbol, que tiene una especie de corazón azul en el centro, es destrozado por un rayo. De ese árbol, cae un pequeño tronco que cobra vida y que no tiene idea de lo que ocurrió. El tronco, que tiene ojos, observa el gran árbol destrozado y al mismo tiempo, la esencia del corazón azul es absorbida por los ojos del tronco. Después se ve cómo el tronco comienza un recorrido por el bosque, conviviendo con la flora y la fauna. Tiempo después, comienza otro chubasco y las gotas de lluvia caen sobre el tronquito; éste se queda inmóvil, al ver que de él aparecen ramas; no pasa mucho tiempo cuando el tronquito empieza a crecer y crecer, hasta que, en el centro del bosque, éste peculiar personaje se ha convertido ya en un nuevo gran árbol, con un nuevo vigor y fuerza, protegiendo en su centro un corazón azul.

La intención de este video no es muy obvia y si uno lo prefiere, no es necesario interpretarlo, pero a nosotros nos dio muchas ideas, que probablemente este video realmente refleja el sentimiento de Nintendo. Por ejemplo, el gran árbol que cae al principio, es la representación de que nada es para siempre, y que un gran gigante algún día puede caer, en el caso de Nintendo, puede significar el subjetivo tropezón que dio con el N64. Pero, así como la esencia del corazón del gran árbol pasó al pequeño tronco, la esencia de Nintendo sigue presente, ahora en nuevos talentos y nuevas generaciones. El hecho de que el tronquito haya buscado un nuevo sitio, puede significar la búsqueda de Nintendo de lugares e ideas nuevas.
Efectivamente, el tronquito encontró un buen lugar para convertirse en aquel gran árbol, tal como está por hacerlo Nintendo, conservando su esencia y listo para su renacimiento, con el Nintendo Game Cube. Independientemente de todo, el video es algo impactante, por el manejo de la cámara, los gráficos en tiempo real y sobre todo por la música.
Es una pena que no vaya a haber un juego de Rebith (no es 100% seguro), pero lo que sí es cierto es que, si los juegos van a ser iguales o mejores que esta película de seis minutos y medio, creo que nos quedamos cortos en imaginar lo grande que será el Nintendo Game Cube. Aquí te dejamos algunas imágenes de la película, junto con otras dos, donde Mix-Core muestra el modelo del tronquito que fue utilizado para "Rebirth".

Previo

Mario Tennis



Camelot es una compañía que ha trabajado exitosamente con Nintendo en el último año y, tal como lo hiciera con el grandioso Mario Golf y Mario Golf GB, en esta ocasión trae para nosotros la versión portátil del magnífico juego de N64, Mario Tennis. Mario Tennis GB es una réplica casi exacta de la versión 64, pero con algunas opciones extras. Este título es muy parecido a Mario Golf GB, ya que ahí, además de encontrar los modos de juego parecidos a las de los cartuchos del N64, hallarás un modo de RPG, donde podrás crear a un personaje propio y, al ir entrenando y resolviendo problemas, aumentarás tu nivel de juego.

Compañía

Nintendo

Compatible con



Jugadores

2 Jugadores

Clasificación



Desarrollado por

Nintendo

Memoria

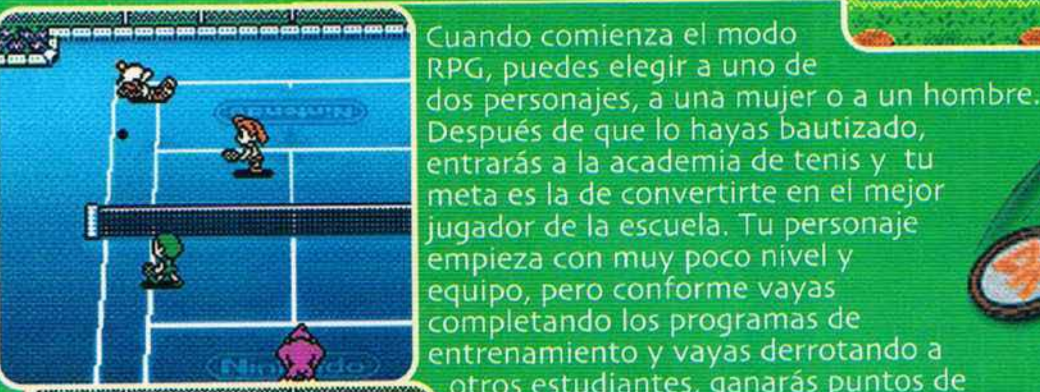
16 MEGAS

Categoría

Tennis

Lanzamiento

Enero 15 2001



Cuando comienza el modo RPG, puedes elegir a uno de dos personajes, a una mujer o a un hombre. Después de que lo hayas bautizado, entrarás a la academia de tenis y tu meta es la de convertirte en el mejor jugador de la escuela. Tu personaje empieza con muy poco nivel y equipo, pero conforme vayas completando los programas de entrenamiento y vayas derrotando a otros estudiantes, ganarás puntos de experiencia. Estos puntos los usas para incrementar tus habilidades, como Poder, Giro, Control y Velocidad, y de esta forma será más fácil que ganes partidos. Mientras no estás jugando en las canchas, puedes ir a cualquier parte de la academia, como al café, para comer algunos aperitivos, al dormitorio para descansar o para entrenarte en el cuarto de ejercicios.



Tu carrera como tenista inicia en la Junior Class, donde deberás ponerte a prueba en la cancha contra otros jugadores. Si trabajas bien a tu jugador, lograrás avanzar a la Senior Class, donde la competencia está más reñida. Una vez que ya hayas ganado experiencia en este nivel, serás invitado a jugar en la durísima Varsity Court. Una buena opción es que, al principio, también puedes elegir a tu compañero de cuarto. Él será tu pareja en los juegos de dobles, por lo que a veces deberás compartir experiencia con él o con ella, en caso de que hayas elegido a la chica.







Y aparte del modo RPG, hay, por supuesto, otros dos modos de juego igual de entretenidos, el Exhibition Mode y el Mario's Mini-Games. En Exhibition Mode puedes jugar con varios personajes, como Yoshi, Bowser, Baby Mario, Luigi, Donkey Kong, Wario y Waluigi, por mencionar algunos. También puedes elegir aquí a otros personajes ajenos al mundo de Mario, entre los que se encuentran los personajes que estás entrenando en el modo RPG.

Aparentemente este modo es sólo por diversión, pero te recomendamos que trates de jugar con los personajes de Mario (es decir, Baby Mario o Luigi), y derrotar a los otros personajes de la misma categoría en su máxima dificultad, para que puedas descubrir a los personajes secretos.

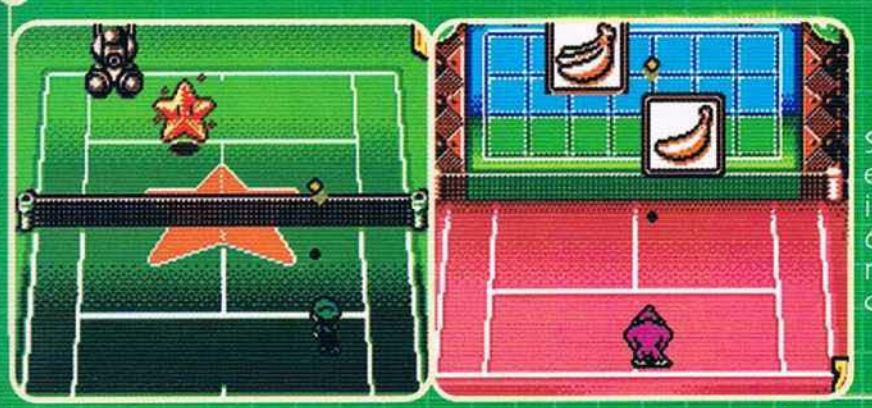
El modo de Mario's Mini-Games te permitirá dominar la raqueta, ya que son retos muy especiales, donde deberás sumar la mayor cantidad de puntos, golpeando la bola de una forma específica.
Al principio sólo hay tres retos disponibles, el de Lugi, donde debes darle a las estrellas con la bola, el de Donkey Kong, donde, a manera de Squash, debes golpear cuadros de bananas, y el de Baby Mario, donde debes colocar la bola certeramente en partes especiales de la cancha. Los otros dos, que es el de Wario y el de Waluigi, estarán disponibles al momento en el que descubras a estos personajes.

Al igual que en la versión de N64, este título cuenta con un diccionario amplio con la terminología usada en el Tenis real, por lo que te convertirás pronto en un experto del deporte blanco.





Otro atractivo para los poseedores de la versión de N64 es que, una vez que hayas logrado graduar a tu personaje de la academia en el modo RPG, podrás usarlo en Mario Tennis 64, con la ayuda del Transfer Pak, muy al estilo de Pokémon Stadium y Mario Golf. Lo único que no nos gustó es que hubieran puesto la opción de poder jugar Mario Tennis GB en el N64 usando Mario Tennis 64 y el Transfer Pak... ni modo.



Sin duda alguna, Mario Tennis GB es un título sumamente divertido e igual de adictivo como la versión 64, por lo que te lo recomendamos mucho, sobre todo si eres un fan de hueso colorado del tenis.



El tema interminable en los dibujos animados será siempre transmitir un valor moral a través de una aventura.

Curiosamente, para vivir esa aventura es necesario contraponer los intereses de alguna de las partes involucradas. Cuando estas partes no comparten una misma opinión, sucede algo muy parecido a lo que puedes ver en Tom & Jerry in Fists of Furry.

Tal como lo leíste en el título del cartucho, la multipremiada pareja clásica formada por el travieso Jerry y el malencarado Tom, está de regreso y está lista para llegar a tu N64, en un juego en el que para no cometer errores, decidieron hacer lo que mejor saben hacer: (recordemos que llevan haciéndolo por más de 50 años) pelear sin parar.

Es probable que te imagines que en este juego reinarán las plataformas y los ítems para recolectar y bla bla bla; afortunadamente no es así, Fists of Furry, es la oportunidad que siempre has deseado de estar en uno de esos escenarios que tantas y tantas veces hemos visto en la T.V. y colaborar en una pelea digna del mejor capítulo de Tom & Jerry, si aún no entiendes a lo que me refiero, no dejes de leer lo que viene a continuación.

Seguramente te suena un poco descabellado que este sea un juego de peleas, eso es seguro, pero si te fijas, Tom y Jerry siempre se la pasan peleando. Tom & Jerry in Fists of Furry es una rara mezcla de elementos de otros títulos de peleas, y si piensas en Smash Bros., Pit Fighter (todo un clásico) e incluso hasta en Xena: Talisman of Fate, tendrás una mejor idea de lo que es este nuevo juego de Tom y Jerry.



Una de las grandes virtudes de este cartucho es la sencillez de todas sus opciones y controles, como puedes observar en las fotos, las peleas se desarrollan en escenarios fijos, la sensación de estos escenarios es en 3D, gracias a esta característica tienes prácticamente el 100% de contacto visual del escenario y de tu contrincante.

Como los escenarios no son planos y puedes moverte en un ambiente en 3D, durante las peleas puedes interactuar con todas las cosas; puedes por ejemplo, subir a la parte más alta de un refrigerador y arrojar un jitomate, o bien puedes subir por las escaleras y lanzar cráneos mientras esperas la aparición de algún ítem, de esta manera, puedes correr y saltar sobre cajas, mesas y chimeneas, en pocas palabras... donde puedas.





En el modo para una persona lo primero que tienes que hacer es escoger a tu personaje favorito, en cuanto a lo demás, sólo tienes que enfentarte a los otros personajes de la serie, entre los que te encontrarás a Spike, Duckling, Tuffy, Tike y Butch, básicamente cada personaje tiene tres funciones: saltar, golpear con el puño y tomar y arrojar objetos, pero eso no es todo el chiste, porque conforme te acostumbres a los movimientos, podrás encontrar nuevas y diferentes formas para atacar.

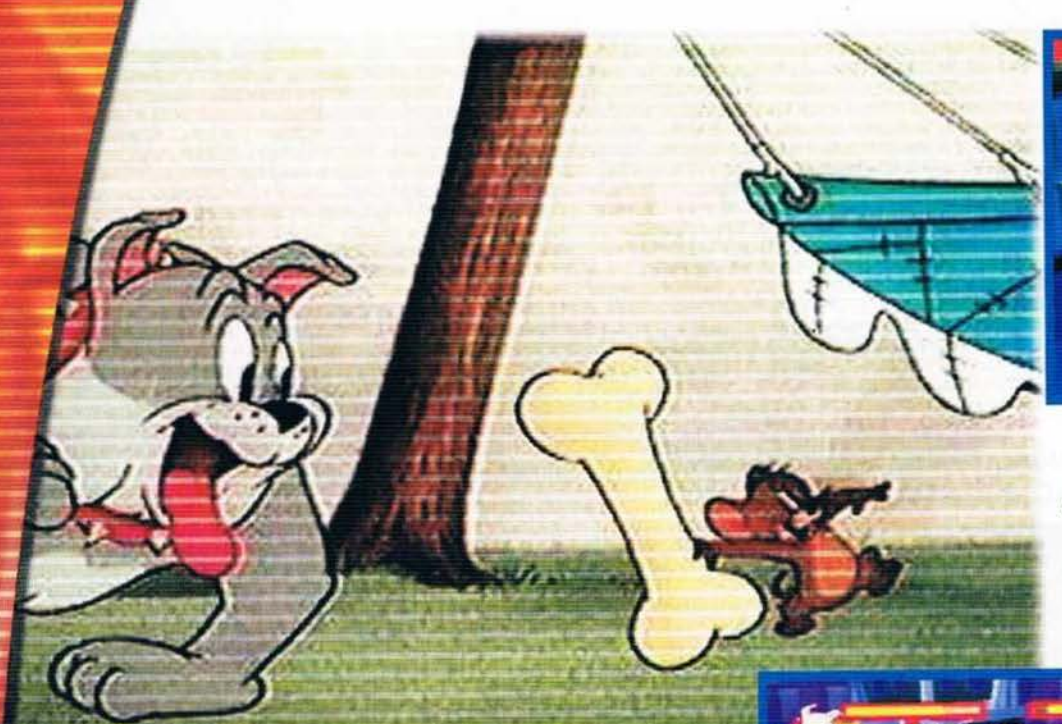


El objetivo, como te dijimos, es simple: vencer a tu rival. Para esto, puedes usar los puños y golpearlo constantemente, aunque esto no será suficiente. En realidad es vencerlo al golpearlo con los objetos. Constantemente aparecerán sillas, mesas, jarrones, macetas, cubetas y de más objetos algunos te son útiles para golpear de cerca a tu rival, para esto, al tomar cualquiera de estos objetos tienes tres oportunidades de golpear, bajo la barra de energía aparecerá un indicador con las oportunidades que te restan cada vez que tomas un objeto; por otro lado están los objetos que puedes lanzar y cada vez que lo haces, estos se dirigirán casi automáticamente a tu rival, aunque deberás ser rápido, tanto para lanzar los objetos, como para esquivarlos, ya que mientras tienes algo en la mano, en el momento en que lo lanza, eres 100% vulnerable y pueden contraatacarte, sin que el proyectil llegue a su objetivo.









Obviamente, hay muchos tipos de objetos. Los más comunes son los pequeños y, como te has de imaginar, estos no hacen mucho daño; hay medianos, que aparecen con menos frecuencia pero son más efectivos. Los que más daño hacen son los objetos grandes, como escobas, tubos, trinches, o palas, ya que puedes golpear tres veces seguidas a tu rival, haciendo que pierda casi la mitad de su energía, sin embargo, tus ataques son lentos y fácilmente pueden golpearte y hacer que pierdas tan codiciada arma.

Ahora bien, no pienses que todo en este juego es dar y recibir golpes, en Fists of Furry, tendrás que aprender a esquivar objetos y a ser más rápido que tu rival, ya que con el botón R puedes agacharte, y así esquivar los proyectiles, o puedes ser más rápido y en lugar de recibir un golpe, tomar el objeto que te fue lanzado y contralanzarlo a tu oponente.



De vez en cuando te encontrarás con un ítem que tiene forma de signo de interrogación. Si lo tomas, obtendrás como resultado algo especial, por ejemplo, puedes ser invencible por unos segundos y así atacar constantemente a tu enemigo; puedes hacerte invisible y atacar por sorpresa; otro premio es que una nube verde te rodeará y te bajará energía, en este caso lo que debes hacer es tocar a tu contrincante y así te desharás de ella, provocando daño en el enemigo, pero deberás huir pronto, ya que si te toca, o si lo golpeas, obtendrás de vuelta la nube.

Hay ocasiones en que si eres golpeado (sobretodo cuando los golpes son con objetos muy grandes), íconos que representan tu energía saldrán volando, y si los tomas, recuperarás algo de energía, pero ten cuidado, ya que tu enemigo puede robártela y recuperarse mucho más.





Cuando juegas en One Player Mode, y una vez que te enfrentes a todos los demás personajes, al terminar verás al personaje que hayas escogido festejando la victoria junto con una foto que indica el personaje que sacaste y con el que ahora puedes intentarlo otra vez, para sacar a otro personaje, una vez que tienes a todos lo personajes y que ya ganaste una vez con cada uno, abrirás la opción Team Play, en donde dos jugadores escogen a sus cuatro personajes favoritos y se enfrentan por equipos.





Los gráficos son buenos también, aunque tal vez pudieron mejorarse. La música es algo monótona, aunque no es tan mala después de todo. Pero definitivamente, el tiempo de la pelea es muy largo y este es un punto malo, ya que la barra de energía dura mucho y cuando crees que ya todo terminó, aparecerá el terrible letrero de "Round 2", y te parecerá eterno. Hay una opción que te permite elegir un límite de tiempo en vez de que se decida la pelea por K.O., sin embargo, el límite es de 120 segs. como mínimo, así que de una u otra forma, las batallas por lo regular son muy prolongadas.

Segunda opinión

Como es costumbre desde los inicios de Club Nintendo, cada que sale un juego donde exista una temática violenta, se inician las clásicas "retas" para probarlo, ya sean carreras, lucha libre, peleas,etc, siempre dedicamos un poco de tiempo a repatir "zapes" unos a otros. Con Fists of Furry no se perdió la tradición y no paramos de jugar por un buen rato pues aunque el juego tiene uno que otro detalle que le falla como la opción de multiplayer y que estuviera más variada la música, nos entretuvo mucho pues los golpes están muy padres en este juego. En general es un muy buen título para los que gozan con las retas y la violencia, (aunque no es SF ni MK ni KI), pero es altamente recomendable para los fans de esta pareja de los dibujos animados. Esperamos que si llega a haber una secuela, le pongan más empeño, personajes y más opciones.

Panteón



Lo bueno es que...

- El concepto del juego es original, sobretodo por tratarse de Tom & Jerry.
- Los escenarios son prácticamente iguales a los de los dibujos animados originales.
- Los sonidos de los golpes y los objetos son iguales a los de los dibujos clásicos.

Lo malo es que...

-La música, a pesar de ser la ideal para el cartucho es monótona y termina fastidiándote.
-Los personajes son muy pocos y se parecen todos entre sí.
-Puedes llegar a desesperarte al ver que tus ataques resultan poco eficaces, y terminas por aburrirte.
-Como son pocos personajes, el juego en modo One Player es muy corto.





Compañía

Compatible

No. de Jugadores



Una vez más, las peleas de Box más raras del planeta han regresado. Con muchas y nuevas opciones, peleadores y locuras, pero con todo el estilo que hizo a su predecesor uno de los mejores juegos de box que hemos visto; si disfrutaste los golpes de Ready 2 Rumble, prepárate para el segundo round.





Ready 2 Rumble Boxing nos sorprendió por su excelente jugabilidad y la manera de usar diferentes botones para ambos puños, además de los personajes un tanto "bizarros", ya que pueden participar mujeres contra hombres, todos traen guantes raros, etc. Esta vez Midway nos presenta la secuela de este gran juego que vamos a checar muy bien para que lo conozcas y lo juegues, en lugar de agarrarte con tu hermano a golpes.

Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento



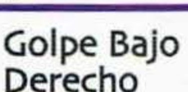
Options

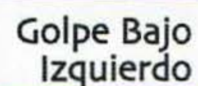
Como todos sabemos, aquí puedes cambiar dos o tres elementos del juego como el nivel de dificultad, el número de knockouts, el número de rounds, el tiempo de cada round, el volúmen de la música, de los efectos de sonido, el tipo de audio y la configuración de los controles. Recuerda que es importante checar estas opciones para que no tengas confusiones a mitad del round.

Controles

 Golpe Alto Derecho

Golpe Alto Izquierdo 

 Golpe Bajo Derecho

 Golpe Bajo Izquierdo 

 Defensa Baja

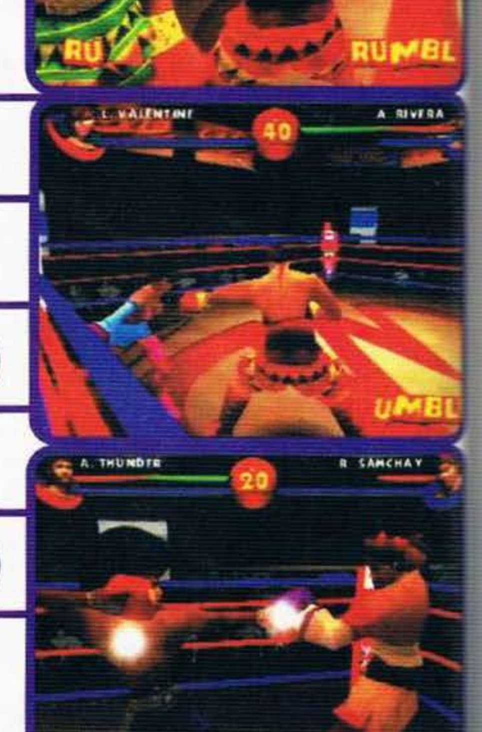
Defensa Alta 

 Taunt 1

Taunt 2  + 

Rumble Mode

 + 





Rumble Mode

Cuando conectas un buen golpe, aparecerá una letra de la palabra "RUMBLE", también aparecen si ejecutas uno de los Taunts, pero aquí corres peligro de ser atacado por tu oponente. Cuando llenas la palabra RUMBLE, presionas simultáneamente los *botones A y B* para activar el Rumble Mode, aquí eres más poderoso de lo que normalmente eres. Ahora puedes llenar la palabra Rumble tres veces, por lo que te haces más fuerte y te dura más que en la la primera versión del juego. Cuando estés en Modo Rumble, puedes presionar los botones C-Arriba y C-Izquierda cuando estás junto al oponente y le darás un gople tan fuerte que lo mandará fuera del ring (con las tres Rumble, si son dos sólo le dará varios golpes).





Championship Mode

Este modo es similar al de "Carrera" del primer R2R, pero aquí es un poco más sencillo pues sólo escoges a un sólo boxeador, todos tus logros, récords y caídas a la lona los podrás guardar en el Controller Pak y usarlos en cualquier cartucho, así que puedes llevar a tu boxeador entrenado a casa de un amigo para que vean quién ha entrenado más. Una vez que tengas a tu peleador, hay varias opciones disponibles para que puedas subir su Fuerza, Estamina, Destreza, etc. y ¡por supuesto! el dinero que hayas ganado.



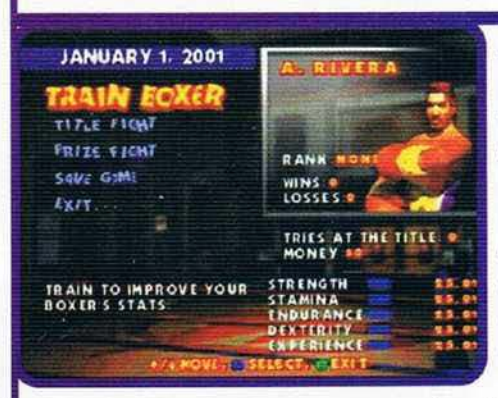
Arcade Mode



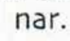
Este es el modo para jugar sin meterte mucho en problemas de opciones y configuraciones. Sólo entras en puras peleas, una tras otra. Pueden participar dos jugadores en este modo, es bastante divertido porque aquí no tienes nada qué perder (técnicamente hablando).
Al principio tienes 10 boxeadores *diferentes a elegir*, pero mientras vayas jugando y ganando, irás abriendo nuevos personajes.



Train Boxer



Ahora tienes muchas disciplinas para entrenar a tu boxeador, cada una cuesta dinero así que debes asegurarte de ganar unos cuantos dólares para usar los elementos del gimnasio. Un detalle muy innovador es que aquí llevas un calendario de tu entrenamiento, así que no puedes decirle al "Coach" que ya entrenaste si lleva una bitácora. Cada tipo de entrenamiento tiene niveles de dificultad que contrastan con la experiencia y destreza que ganas al entrenar.





Jump Rope: Usa los botones C como te lo vayan indicando para que tu boxeador haga diferentes saltos. Debes presionar el botón correspondiente justo cuando los botones (aún los que están sombreados) toquen la línea azul.



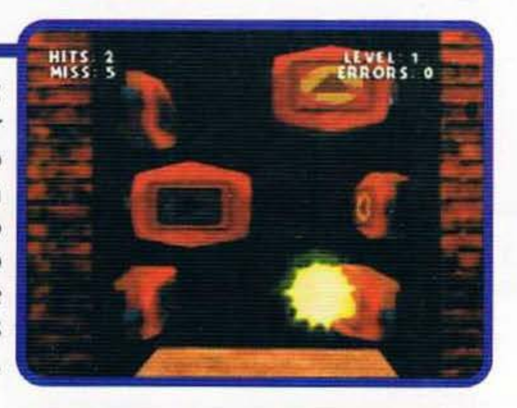
Speed Bag: Debes usar los botones C para golpear la pera, pero no debes fallar o perderás el ritmo. Si le pegas al techo, obtendrás puntos extras.



Heavy Bag: Debes golpear el saco de arena conforme vayan apareciendo las indicaciones en la pantalla, pero si fallas tres veces, pierdes.



Sway Bag: Usa los botones C para pegarle a la pelota pero debes tener mucho cuidado, pues si te pega un rebote, pierdes.



Rumble Pads: Aquí debes golpear los pads tan rápido como puedas, usa los botones C (no hay mucho problema, si te fijas en los pads amarillos).



Rumble Aerobics: Aquí debes repetir las instruciones de Julie cuando sea tu turno, pero debes hacerlo muy rápido porque si no, pierdes los movimientos (¡¡Fairy, Fairy, Fairy!!).



Weight Lifting: Debes presionar alternativamente los botones A y B para que levantes las pesas, pero no debes salirte del margen verde o no incrementarás tu nivel.

Vitamin Program y Rumble Mass son muy caros, por lo que te recomendamos primero entrenar bastante y ganar algunas peleas por la justicia (mejor dicho, por dinero) y después entramos aquí.



Tittle Fight

Aquí puedes subir de nivel en los Rankings para poder retar al campeón y ganar un título para ti, pero no puedes participar aquí hasta que sea la fecha indicada para el evento. ¿Qué cómo llegará el día? Bueno, ya que aquí no hay reloj interno, debes de entrenar para avanzar el calendario y poder llegar a ese día tan esperado.







Price Fight

¿Eres boxeador porque tu papá lo fue y tu abuelo también y lo traes en la sangre? ¡No! Eres boxeador porque quieres reducir a un pedazo de "bofe" a tu contrincante ¡y que te paguen por eso! Así que entrena para que avances el calendario y puedas pelear por $2000. Recuerda que mientras más entrenes, más oportunidades tendrás.

Save Game

Por si no lo adivinaste, aquí puedes salvar todos los logros de tu boxeador en tu Controller Pak, así que no salgas sin salvar tu juego o tu esfuerzo se hará humo.



Tournament Mode

En este torneo, podrán participar hasta 8 jugadores (alternando controles) con su peleador favorito y ver quién es el mejor, el número mínimo de peleadores que pueden inscribirse es 3.



Team Battle Mode

Este modo es para uno o dos jugadores, cada uno elige a un equipo de hasta 8 boxeadores y es una eliminatoria similar al viejo "Endurance" del clásico Mortal Kombat.

La cámara se puede manipular desde las opciones de la pausa, es igual a la del primer R2R, así que puedes ponerlo en primera persona y ver cómo cambian los gestos (aunque aquí no son tan notorios) de los personajes y sus rostros al recibir una cantidad masiva de golpes o bien, cómo los recibes tú.



Ready 2 Rumble Boxing Round 2 es un juego bastante bueno... porque es igual que el primero. Pudieron hacerlo un poco más elaborado y sentimos que se perdió un poco el uso de los golpes con ritmo, pues ya no es el mismo "feeling", sólo tiras golpes casi al azar. En realidad, la música es diferente y nada más, pero no es muy recomendable si no eres un fan de los juegos de box.

Segunda Opinión

Cuando me senté frente al monitor para empezar una agradable sesión de Ready to Rumble 2, debo reconocer, mi gusto y mi emoción eran sumamente evidentes; tomé el control y encedí el N64, mientras una sonrisa se dibujaba en mi rostro...no podía esperar para ver la sorprendente secuela de uno de mis juegos favoritos de Box. Acto seguido una duda recorrió mi mente, ¿acaso habré cometido el error de poner Ready to Rumble?, ¿no?, entonces por qué la misma silueta aparece en este cartucho; debe haber algún error. Una vez que revisé el cartucho, me di cuenta que no había cometido ningún error. En pocas palabras y sin tanto dramatismo... ¡el juego es prácticamente igual! Con esto quiero decirte que, fuera de contadas 5 diferencias el juego es el mismo, bueno , con la diferencia que ahora los "rumble" punch duran más y bajan más, y bueno que los trajes de los peleadores cambiaron (pero no creas que mucho), el juego no es malo, porque es igual que el anterior pero tampoco aporta absolutamente nada interesante, los nuevos modos de training son honestamente aburridos y el modo de carrera es sencillamente el mismo. Luego del mal rato que pasé descubriendo Ready to Rumble 2 confirmé que definitivamente el viejo adagio tiene mucha razón, segundas partes nunca son igual de buenas. (aunque sean prácticamente iguales)

ARKHAM



Lo bueno es que:
- Tiene buenas innovaciones como el calendario.
- El modo de training es más variado que el primero.

Lo malo es que:
- No sabemos por dónde empezar...
- El modo de trainig es un tanto aburrido.
- Los personajes no tienen muchas animaciones del rostro.
- Los asientos de primera fila deben ser carísimos porque casi no hay gente, ¡ni sillas!



a fondo DRIVER



¿Qué tal te pareció el San Fco Rush 2049? Pues aquí tenemos otra adaptación de un juego de carreras para el Game Boy Color, que también se ve desde arriba... ya lo sabemos, pero este es uno al que vale la pena echarle un buen vistazo. Driver para el GBC es uno de esos juegos que parece que no tienen nada de espectacular, pero para los que no conocen el concepto, vamos a decirte de qué se trata: Tú eres un policía que por debajo del agua, obtiene un puesto como conductor especializado al servicio de unos líderes criminales, quienes te encargan varios "trabajos" para ellos, así que debes de aplicar tus conocimientos y tu habilidad en el volante para seguir con tus planes, pero debes recordar que en estos momentos eres un criminal también y que puedes (y debes) romper con las leyes de la civilización.

Compañía



Compatible



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado



Memoria



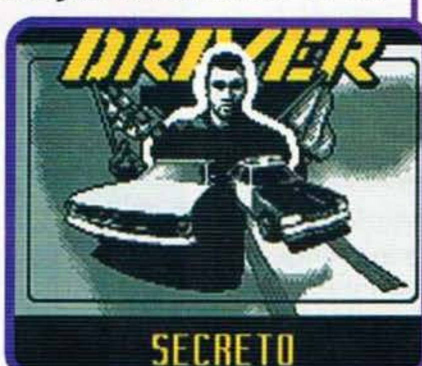
Categoría



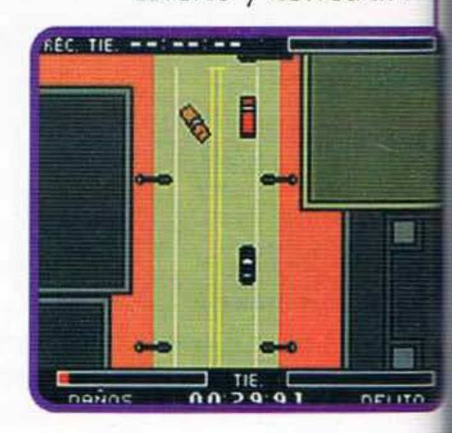
Lanzamiento



Driver es un juego que no se trata sólo de correr lo más rápido que puedas para llegar en primer lugar, ni tampoco tienes armas post-apocalípticas para eliminar a tus contrincantes. Aquí debes de seguir las órdenes de los mafiosos que te contrataron y seguirlas al pie de la letra, aunque tengas que destrozar media ciudad para lograrlo (eres un criminal, las vidas de civiles inocentes no significan nada para tí).



Como ya habíamos mencionado, la vista es "por arriba" y los controles son bastante simples: Con A aceleras, con B frenas y giras el volante con el Pad, ¡así que sólo tienes que poner tus sentidos en el asfalto y conducir!

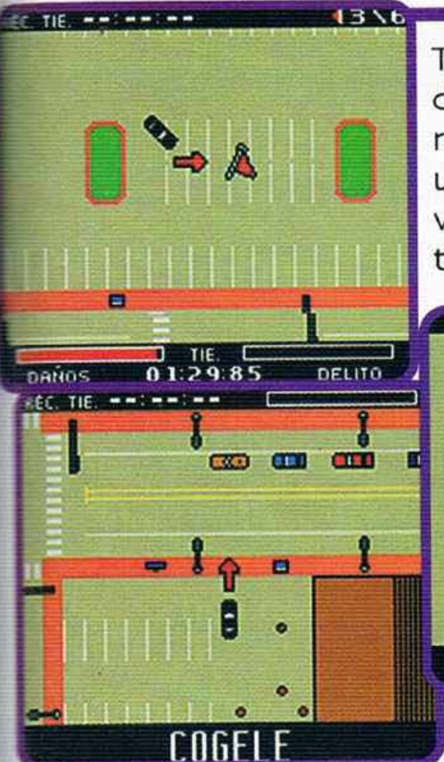




Con el botón Start pones la pausa (¡guau!) pero esto también te muestra el mapa de la ciudad en la que te encuentras y tu posición, así como la posición del lugar al que debes de llegar y la localización de tu objetivo. Este mapa es muy útil pues cuando lo estás checando, no pierdes ni tiempo ni control de tu vehículo, así que ten esto en cuenta, pues es un buen tip checar el mapa para fijarte una ruta hacia tu destino.

En el menú principal hay varias opciones, una es la selección del idioma, esto es excelente pues así no tendrás problema en seguir las indicaciones que te da tu jefe para los trabajos. También tiene una opción para "dar una vuelta", es recomendable que practiques primero aquí para que aprendas a controlar tu coche y conozcas el ambiente y los obstáculos que puedes encontrarte.





También cuenta con una opción donde te ponen a prueba en distintos tipos de situaciones: En punto de control debes recolectar todas las banderitas rojas, en Fuga debes perder a un molesto policía dando rodeos y alcanzando altas velocidades, en Persecución debes detener a un enemigo que trata de eludirte en su coche y en Supervivencia tienes que escapar de toda una ola de patrullas que te han fichado.





En la pantalla de juego, tienes el tiempo que te falta para completar una misión (encontrar a alguien, llegar a un lugar, etc.), el tiempo que te toma llevar a cabo otro tipo de misiones, el daño que le vas haciendo al coche (si te dañan demasiado, pierdes), el daño que le haces a un enemigo y el contador de "delito", es decir, qué tánto te va a perseguir la policía o bien, se llena si haces algo en contra de la ley (es muy fácil cuando chocas a un policía).

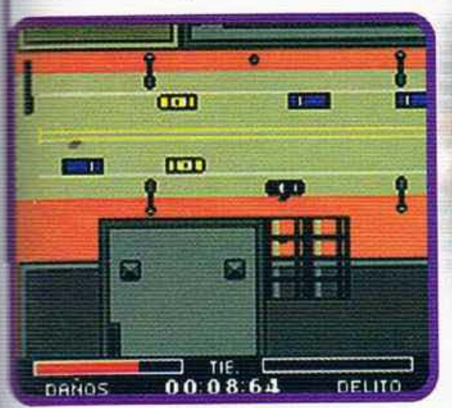
Otra opción muy buena es que después de cada trabajo, te dan un password muy sencillo,



para que puedas continuar tu juego cuando quieras.

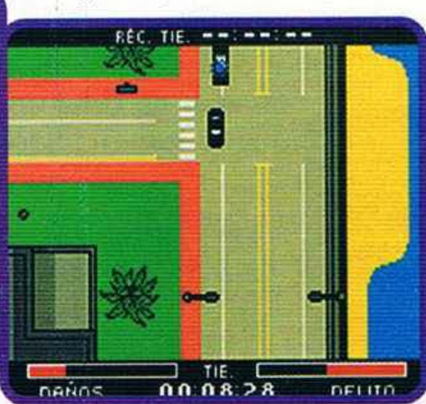


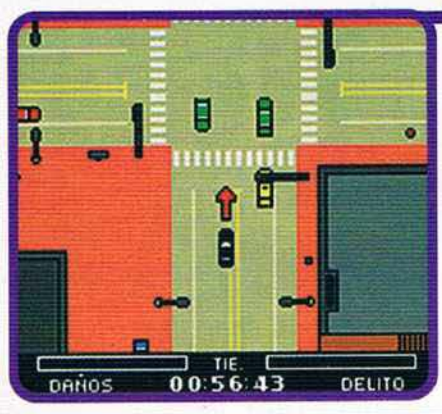
Antes de cada misión el jefe te da las instrucciones que debes seguir, aunque muchas veces cuando cumples la primera, te salen conque debes hacer algo más para poder completar la misión. Es muy importante que mantengas el coche con el menor daño posible, para que puedas cumplir con todo sin problemas.



Es un muy buen detalle que en ciertas opciones puedas elegir el tipo de coche que quieras, aunque en la mayoría de las misiones, debes usar un auto en especial, por ejemplo: en una misión debes entregar un coche robado sin que te atrape la policía.







Para hacerte más fácil la existencia, una flechita roja te apuntará hacia dónde está el objetivo, esto te da la oportunidad de correr sin tener que checar a cada rato el mapa, pero a veces puedes caer en un callejón sin salida por no ver hacia dónde vas; es necesario que no dependas 100% de cada uno de estos elementos.

No siempre debes perseguir autos, a veces tendrás que seguir a enemigos que van en lanchas, así que no debes perderlos de vista desde el camino, es muy difícil recuperar el ritmo cuando das una vuelta mal, así que ten cuidado y sigue la flecha.





Nos sentimos bastante bien de jugar este título, es un muy buen juego y tiene una jugabilidad excelente. Las misiones son de lo mejor y es muy bueno no tener que estar siguiendo las leyes de vialidad (¡no hagan esto es la vida real!), aunque tiene sus inconvenientes como estar rodeado de policías todo el tiempo y no poder detenerte por una hamburguesa.

Segunda Opinión

Driver es un título de coches con una temática bastante original, ya que aquí tienes que cumplir con ciertas misiones y no como muchos pensarían que se trata de carreras. Este personaje tiene ciertos trabajitos que hacer, pero lo principal es demostrar que es bueno al volante y más cuando son perseguidos por la policía, quien te seguirá para atraparte, así que tu misión en general es escapar y evitar a toda costa estrellarte. Para mi gusto tiene una buena historia y es diferente a cualquier título de coches (que aunque tiene la misma finalidad correr a la hora del escape) y la movilidad y el sonido son buenos, te lo recomiendo mucho.

EWAWO.

DRIVER

Lo bueno es que:
-Tiene muy buena movilidad y se aprende rápidamente a jugarlo
-Las misiones son muy variadas y hacen más atractivo al juego

Lo malo es que:
-La música no es tan sorprendente, pudieron variarla un poco más
-No tiene un "compartimento secreto" que se abra y deje caer tachuelas o donas y café (para los policías)

AGRADECEMOS A:

AARON RAMIREZ PEREZ
ABEL PALCASTRE ROMERO
ABRAHAM GONZALEZ GARCIA
ABRAHAM MILLAN PERALES
ADAN CONTRERAS A.
ADRIAN A. BORJA REA
ADRIAN FERNANDEZ RAMIREZ
ADRIAN MENDOZA AMADOR
ADRIAN RAMIREZ SOLIS
ALBERTO SALGE
ALBERTO SANCHEZ OLIVAS
ALDO DORANTES ALGUERO
ALDO I. L. VALDES RIVAS
ALEJANDRO J. MASAN
ALEJANDRO MERAZ LIZARRAGA
ALEJANDRO PORRAS RUIZ
ALEJANDRO VILLALVA GUTIERREZ
ALEXIS CRISTAL S. S.
ALFONSO VALLEJO MARTINEZ
ALFREDO BENHUMEA PIERCE
ALI RAMIRO DE LEON QUIROGA
ALICIA ZEPEDA DURAN
ALMA AGUILAR
ALVARO PACHECO
ANDDY A. DOMINGUEZ P.
ANDRES SILVA GARZA
ANDRES VILLASEÑOR PADILLA
ANGEL M. LUNA OROZCO
ANGEL M. PAREDES ALDRETE
ANGEL TORRES
ANTONIO DE JESUS CALDERON R.
ANTONIO PEREZ OVANDO
ARIANA LOPEZ PEDRAZA
ARMANDO AVILA GONZALEZ
ARTURO MARTINEZ FERNANDEZ
BRUNO I. PEREZ SEGOVIA
CARLO LOMBARDO
CARLOS A. HERNANDEZ MATA
CARLOS ARIEL VAZQUEZ
CARLOS D. CALVARIO
CARLOS J. CHAPA CHAPA
CARLOS V. PADILLA BELMONT
CESAR A. VILLA
CESAR A.G. CASTELLANOS
CESAR CONTRERAS HUERTA
CESAR O. ALONSO RODRIGUEZ
CRISTAL MURROY MEDINA
CHRISTIAN G. PERALTA GALEANA
CHRISTIAN GARCIA ESQUERO
CHRISTIAN OCAMPO VILLALOBOS
DANIEL A. RENTERIA MASTELL
DANIEL A. RODRIGUEZ G.
DANIEL ALVAREZ DEL CASTILLO
DANIEL E. SILLER CALDERA
DANIEL HERRERA B.
DANIEL LOYOLA MERCADO
DANIEL OCAMPO RAMIREZ
DANIEL PALCASTRE ROMERO
DANIEL WONG BONILLA
DANIELA ACOSTA AVILA
DAVID DE JESUS ITURBIDE Y TERAN
DAVID DEL VILLAR
DIEGO MORENO NORIEGA
DIEGO MUÑOZ OLIVAR
EDGAR RUIZ GANDARILLA
EDU M. MARTINEZ RDZ.
EDUARDO A. SANCHEZ OSORIO
EDUARDO C. LOPEZ VAZQUEZ
EDUARDO CARRASCO GRIJALVA
EDUARDO D. TORRES GOMEZ
EDUARDO FLORES P.
EDUARDO J. CUERVO URIBE
EDUARDO
EDWIN DIAZ VALDEZ
ELI AMIGA ROZILIO
ELIAS RODEA MIRANDA
EMILIO VARGAS RAMIREZ
ENRIQUE MARTINEZ
ERNESTO CERNA
FELICIA ZENTELLA CABAL
FELIPE ROSALES GONZALEZ
FRANCISCO J. PANTOJA GRANADOS
FRANCISCO MARTINEZ B.

GABRIELA A. ROCHA GALLEGOS
GALVAN VILLALVA JUAN
GENARO GRANADOS GANDARA
GEORGE-BUM
GERARDO E. CAUDILLO GONZALEZ
GERARDO MOLINA RAYGOZA
GIBRAN J. JACOBO MARTINEZ
GILMAR A. BENITEZ CALVO
GLORIA MA. DAVILA
GUADALUPE SANDOVAL
GUILLERMO GOCHER DAMIAN
GUILLERMO MORALES GONZALEZ
GUSTAVO ALEXIS G.Q.
GUSTAVO DE LA TORRES A.
HECTOR M. RANGEL GARCIA
HECTOR MEXIA SANCHEZ
HELIOS BARRAGAN BELTRAN
HUGO A. ARIAS IBARRA
ICE
IDELFONSO CANTU HERNANDEZ
IGNACIO GONZALEZ R.
ISAAC E. GARZA S.
ISAIN VENEGAS P.
IVAN A. FLORES R.
IVAN DE JESUS PEREZ
IVAN FLORES LINARES
IVAN GARATE AUDELO
IVAN NAVARRO GAMEZ
J. GUZMAN HERNANDEZ
J. RICARDO ALANIS C.
JAIR D. TREJO MELENDEZ
JAIRO J. FERNIZA GARZA
JASON P.G.
JAVIER H. GONZALEZ LOZANO
JEANETTE VENEGAS C.
JESUS A. VEGA PLASCENCIA
JESUS E. CALDERON
JESUS E. MACIAS G.
JESUS EMANUEL O.C.
JESUS GUSTAVO ALDANA
JESUS IVAN RENDON R.
JESUS OSWALDO GARCIA RIVERA
JESUS PERALTA ARIAS
JESUS R. CHACON ARELLANES
JESUS R. GONZALEZ FONCECA
JESUSICA PAZ GOMEZ
JOAQUIN A. GARCIA R.
JOAQUIN DE JESUS SEGURA J.
JOAQUIN DURAN GUTIERREZ
JONATHAN A. SANTIAGO GONZALEZ
JONATHAN ESTRADA TORRES
JONATHAN GARIBALDI SANCHEZ
JONATHAN H. RODRIGUEZ RAMIREZ
JONATHAN M. OVANDO O.
JORGE A. BACA
JORGE A. ORTIZ CESPEDES
JORGE D. LADRON DE GUEVARA
JORGE E. VELAZQUEZ LOZANO
JORGE EDUARDO CORTES R.
JOSE A. FRANCO PRIETO
JOSE A. GONZALEZ O.
JOSE A. GUILLEN GRANADOS
JOSE A. NATERAS G.
JOSE A. RAMIREZ SANCHEZ
JOSE A. ZAMORA ESQUEDA
JOSE D. PILLADO CHAVARRIA
JOSE J. MAYA MONREAL
JOSE JUAB MUÑOZ B.
JOSE L. AMBRIS A.
JOSE LUIS BAJARAS ROBLES
JOSE M. CUEVAS GODINA
JOSE M. GIL VAZQUEZ
JOSE R. GUERREROFELIX
JOSE R. MENDOZA RODRIGUEZ
JOSE R. PEREZ SANCHEZ
JOSE S. SALINAS BRAVO
JUAN A. HERNANDEZ
JUAN A. PASTRANA CHAVEZ
JUAN C. GARCIA ARAGON
JUAN C. PEÑA VAZQUEZ
JUAN E. GUTIERREZ SALDAÑA
JUAN E. PANTOJA H.
JUAN I. LUCIANO LANDERO
JUAN J. MEDINA LOPEZ

JULIO C. CRUZ L.
JULIO CESAR CRUZ L.
LEONARDO DANIEL
LIZET ACOSTA F.
LORELEI
LUIS A. ALVAREZ LOPEZ
LUIS A. PALACIOS TEJEDA
LUIS A. SERVIN MARTINEZ
LUIS A. TORRES SALOMAO
LUIS C. GARCIA QUEZADDA
LUIS CARLOS GALVAN
LUIS D. FLORES A.
LUIS DAVID M.S.
LUIS E. HERNANDEZ N.
LUIS ESCAMILLA
LUIS F. BUENFIL ESPADAS
LUIS H. DELGADILLO P.
LUIS M. LIZARRAGA OROZCO
LUIS R. ZENTELLA CABAL
LUIS RODRIGO GENEL
MANUEL A. CARDIEL ANTONIO
MANUEL A. CASTILLO GALVAN
MARCO A. ALDERETE MUÑOZ
MARCO I. DAVALOS DELGADO
MARCOS A. E.A.
MARIA DOLORES SALCIDO
MARIO I. SERVIN RAMOS
MARISOL
MARTIN A. QUINTERO CABADA
MARTIN AYALA MACIAS
MARTIN G. MARTINEZ GARCIA
MARTIN SILERIO VAZQUEZ
MAURICIO CASTILLO AYALA
MICHELENA TORRES PARRA
MIGUEL A. GONZALEZ C.
MIGUEL A. GONZALEZ MOLINA
MIGUEL A. OROZCO ALARCON
MIGUEL GARCES MINA
MIGUEL OLGUIN
MIGUEL QUIÑONES SUSTAITA
MINERVA BEATRIZ TOVAR A.
MIZAEL HERRERA
MOISES PEINADO GARCIA
MONTSE VERA E.
OCTAVIO CASTRO NOGUERA
OMAR D. PERALTA JACOBO
OMAR FERID
OSCAR A.CHAVEZ
OSCAR E. VERGARA MERCADO
OSCAR GUADARRAMA L.
OSCAR H. ROJAS SANCHEZ
OSCAR REBOLLEDO BOLON
PABLO ALEJANDRO DE LEON
PABLO GERARDO CORRALES
PABLO RODRIGUEZ
PEDRO A. JIMENEZ ZATARAIN
PEDRO A. SEAÑEZ DOMINGUEZ
PEDRO C. RICARTE ARIAS
PEDRO I. ALFARO T.
PEDRO LINARES AGUILA
RAMON A. AGUIRRE RANGEL
RAMON OROZCO
RAYMUNDO DE LA TORRE A.
RENE SALAS DE LA O.
RICARDO CARIAGA S.
RICARDO D. GUTIERREZ G.
RICARDO M. ZARAGOZA LLAMAS
RICARDO PEREZ LOPEZ
RICARDO SERVIN JUAREZ
RICARDO VAZQUEZ ESTRADA
ROBERTO JACOB DE LLANO
ROBERTO PADILLA
RODRIGO A. MORA LEAL
RODRIGO D.M.
RODRIGO DE VEGA BENAVIDES
RODRIGO GONZALEZ GONZALEZ
ROGELIO A. RAMIREZ VIVEROS
ROMAN VELAZCO E.
ROSA D. RODRIGUEZ RIVERA
RYU
SALVADOR CARRILLO TELLO
SALVADOR PLASCENCIA
SAUL MORALES VEGA
SERGIO D. ASH MARTINEZ

SERGIO DOMINGUEZ SOLORZANO
SERGIO E. MARTINEZ RAMIREZ
SERGIO I. RAMON BLANCA
SINAI MARTINEZ HERNANDEZ
STEVEN HOMERO GARZA SIERRA
STIF SOLAR FLORES
VICTOR HOYOS LEON
VICTOR J. TREJO H.
VICTOR M. MANZO RAMIREZ
VICTOR M. MONTAÑO DELGADO
VIVIANA CASTILLO CRUZ
WALTER O. TISCAREÑO LOPEZ
ZAEL A. PLANCARTE H.
ZAIRA M. FERNIZA GARZA

LECTORES INTERNACIONALES:

CESAR A. HOYOS TOBON



ARGENTINA

EUGENIO OROSTEGUY
GUILLERMO D. FIASCHE
JOSE GOMEZ



CHILE

ALVARO GARCIA RIESCO
ALVARO PAREDES ORELLANA
ANDRES F. VILLAROEL HERNANDEZ
CARLOS PEREZ REYES
CRISTIAN SALGADO
DANIEL FERREIRA VIGUERAS
DAVID MERCEDES JIMENEZ
FELIPE VILLAROEL I.
GONZALO PINTO JOFRE
GUILLERMO SANTA CRUZ MUÑOZ
HANS BUDDENBERG
JAVIER MORALES CARDENAS
JIMMY NAVARRETE FARIAS
JONATHAN SILVA TORRES
JORDAN A. GUAJARDO CARDENAS
JORGE M. BOLBONTIN
JOSE LUIS DE LA ROSA
JULIO LOS ANDES
MASTER
MAURICIO ROJAS VILLALOBOS
NICOLAS BORCELO LOPEZ
NICOLAS DE GREGORIO C.
NICOLAS GALLARDO
NICOLAS GALLEGOS BULAREY
OTTO SCHEGGIA
PABLO GONZALEZ CID
PATRICIO ITURRA DIAZ
RODRIGO A. ESPINOZA CARDENAS
RODRIGO ECHEGARAI SCHEEL
SEBASTIAN SALAZAR SANDOVAL
TMP

COLOMBIA

ANDRES F. NOVOA
JULIO A. RODRIGUEZ MARQUEZ
NICOLAS AYERBE
RAUL ZRIANTE ALZATE

COSTA RICA

GABRIEL VILLALOBOS ARCE
MALCOLM ROJAS VEGA
OSCAR TREJOS

EL SALVADOR

MARIO E. SARMIENTO ZETINO

ESTADOS UNIDOS

ORLANDO GALLEGOS

GUATEMALA

EDVING DAVID MORALES A.
BYRON BENATO AVILA C.

REP. DE PANAMA

EDGAR HILBERT



SUECIA

OSCAR VARAS C.



VENEZUELA

JONATHAN DI MARCO
JORGE PEÑA COLOMER
RAYNIER TENIAS



a fondo

ROCKY MOUNTAIN TROPHY HUNTER

La cacería es un deporte muy discutido para mucha gente, porque es contra las especies en extinción, pero si hubiera en la naturaleza animales silvestres de hule, la cacería sí sería un deporte.

Compañía





Compatible



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría

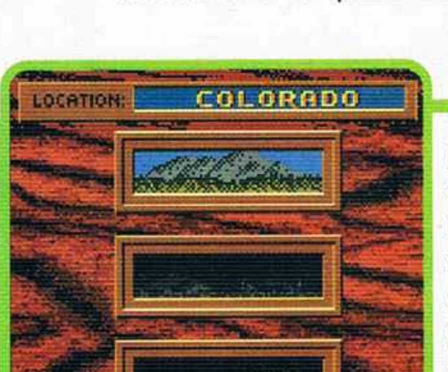


Lanzamiento



Un título de cacería para tu GBC es Rocky Mountain donde con tus habilidades, tienes que cazar diferente número de animales y ponerlos en tu pared de recuerdos, qué crueldad ¿no?, en este título te hacen vivir lo que un cazador deportivo haría.





Primero tienes que escoger en cuál de los tres lugares que existen vas a ir a cazar, aquí puedes encontrar uno donde tiras al blanco afinando tu puntería y hallarás sólo 3 razas de animales salvajes (que obvio en la vida real están en peligro de extinsión) hay osos café, venados de cola blanca y borregos salvajes.

También escoges a qué hora del día puedes cazar, en la mañana en la tarde o en la noche y dependiendo de la hora que elijas, habrá más animales y de diferentes especies.





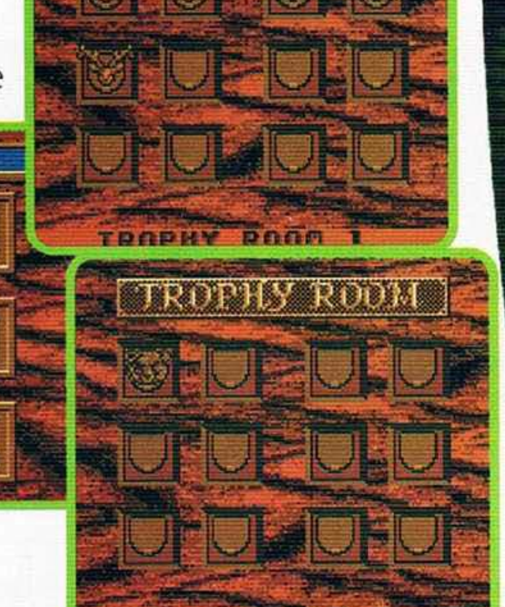
En el mapa tienes una mira para buscar a los animales y en cuanto aparezcan rastros de algún animal del lado izquierdo inferior de la pantalla, oprimes el botón (A) del telescopio que saldrá a lado de la mira, con la flechas lo diriges y en cuanto salga la forma del animal, te metes con el botón Select y así lo cazas.



Si se fue el animal antes de que lo caces, tienes que salirte otra vez al mapa y seguir buscando animales. Debes ser muy veloz para que puedas darle al animal que estás buscando.

Puedes elegir tres tipos diferentes de arma: Una escopeta, un rifle o un arco de dardos. Cada vez que cazas a algún animal, te marcan cuántos puntos obtuviste y los ponen en la pared de los trofeos.





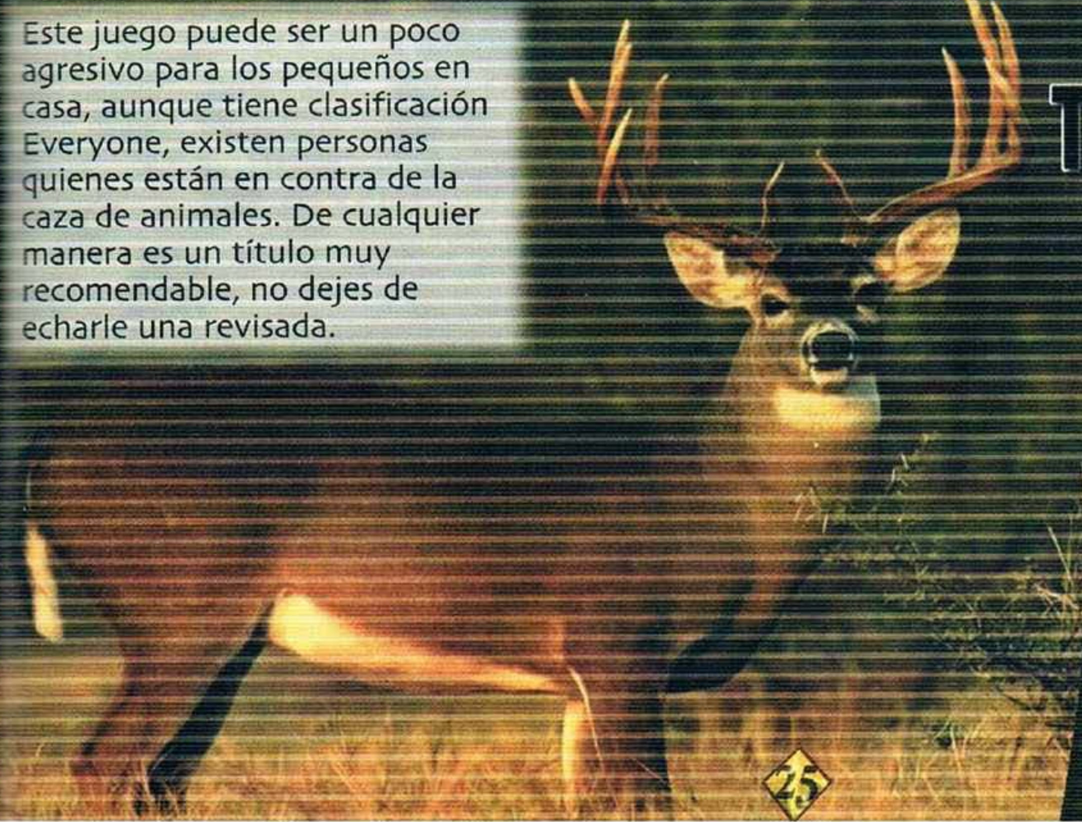
Tienes oportunidad para cazar durante todo un día y cuando éste termine, te darán todos los resultados de cuántas especies y cuántos animales capturaste.



Segunda Opinión

Para todos aquellos que tienen sangre de cazadores, este título fue hecho para ellos, ya que tu misión es cazar animales los cuales serán un trofeo para tu casa, pero es lo único que ofrece, ya que los animales no creas que se quedarán esperando a que les dispares, sino que tienes que ser rápido, además tienes que encontrarlos y en algunos momentos esto resulta tedioso y aburrido, en general, cumple con el objetivo de la caza, además de que la dificultad de este título es que el cazador está cazando todo "adormilado" ya que la mira se mueve mucho y bueno, ¿que más puedes esperar?

EWAWO



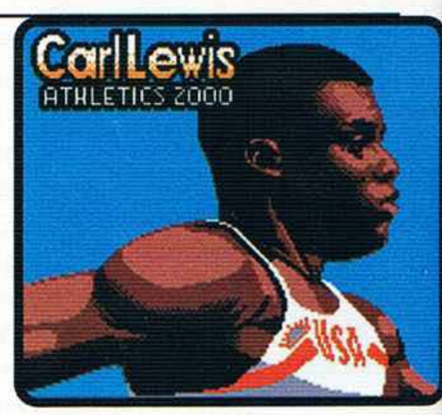
Este juego puede ser un poco agresivo para los pequeños en casa, aunque tiene clasificación Everyone, existen personas quienes están en contra de la caza de animales. De cualquier manera es un título muy recomendable, no dejes de echarle una revisada.



- Lo bueno es que:
-Es un título pensado en cazadores deportivos
- Tienes todos los utensilios propios para la cacería

Lo malo es que:
- No es un título apto para ecologistas.
- Hay violencia al máximo.

Carl Lewis ATHLETICS 2000



Ubi Soft nos sorprende con un título de atletismo, en donde concursaremos en varios eventos, de esta disciplina, este título se llama Carl Lewis Athletics 2000, y quién más, que con el mejor atleta en cuanto a pruebas de velocidad se trata.





Compatible



Clasificación

Desarrollado



Aquí encontraremos varias pruebas que son populares en el atletismo, como los 100m, 110m con vallas, salto de longitud, lanzamiento de bala y otras más pruebas en las que tendrás que salir avante. Aquí podrás escoger a varios atletas para competir, y cuentas con 5 archivos para ir guardando tus avances en las competencias.

Como siempre, la agilidad con la que puedas presionar los botones para conseguir mayor velocidad es lo más importante en casi todos los eventos, ya que es la única forma de llenar la barra de poder. Los eventos más fáciles son los de correr (a excepción de la carrera con vallas), ya que sólo necesitas presionar los botones y en otras pruebas, a parte de los botones de poder, utilizas el pad, ya sea, para darle ángulo, saltar, etc., todo depende de la prueba en la compitas.







Categoría



Lanzamiento





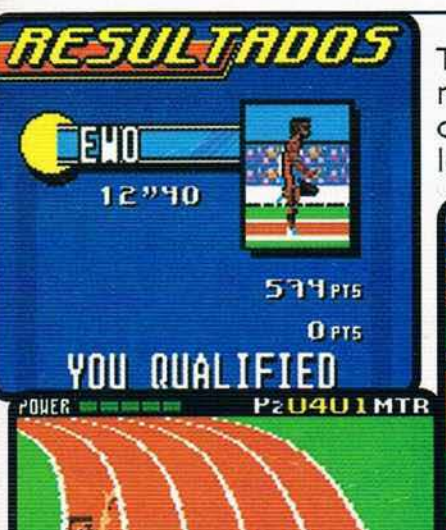


La base de todos los títulos de este género, es que tienes que presionar rápido los botones para alcanzar velocidad, pero en comparacion con otros, en éste te costará más trabajo subir la línea de "power", pero las pruebas tienen mejores gráficas y los personajes se ven muy bien.





Hay otras opciones que son para las competencias de dos jugadores, o si no contra un fantasma o algún otro personajes que tengas en tus archivos del cartucho en diferentes pruebas. Si escoges cualquier opción y no está conectado tu compañero, entonces retarás a la computadora, quien seleccionará a cualquiera de los atletas que hay o el atleta del archivo que tú elijas.



Todas las pruebas tienen sus récords, así que, para seguir adelante necesitas alcanzar cierta marca para continuar con vida en la competencia, también si eres muy bueno, puedes intentar mejorar los récords mundiales con los que cuenta este título, los cuáles serán guardados en tus propios récords.





Dentro de este juego hay una opción llamada Ubi Key, esta opción sirve para que puedas tener acceso a más pruebas dentro del juego, pero para eso necesitas encontrar la Ubi Key, la cual la puedes estar en varios títulos de Ubi Soft como The Road to El Dorado, Toonsilvania, Rayman y otros títulos con los cuales puedes interactuar para ver cuál llave te abre los niveles secretos de este juego o si necesitas encontrar la que corresponde a este juego, pero cada llave tiene diferentes usos.

Parece ser que este título contará con varios idiomas, entre ellos está el español, pero todavía no estamos seguros si esta opción estará disponible, es más, este título todavía no ha sido anunciado para este continente, sólo se sabe que saldrá primero en Europa, pero aún no se da la noticia si va a llegar a América o no.





En general para ser el primer título de atletismo de Ubi Soft, no les quedó mal, pero definitivamente preferimos los de Konami (los International Track & Field) los cuales aunque los personajes no están vistos de cerca, la mecánica de jugar los eventos es sencilla y además te dice cómo jugar cada evento, algo que éste no tiene.



Segunda opinión

Hace tan sólo tres meses que pasó el furor de las olimpiadas del milenio en Sidney 2000 y es muy probable que muchos videojugadores se hayan quedado con el espíritu olímpico y estén buscando juegos de deportes por todas partes, que contengan algunas o todas las disciplinas olímpicas. Y los licenciatarios también se pusieron las pilas para complacer a tiempo a estos fans. Carl Lewis Athletics 2000 de Ubi Soft, llegó un poco tarde pero lo peor de todo es que no es un juego ni espectacular ni mucho menos, al contrario, es un título medio aburrido y, pese a sus gráficos tan buenos, no compite con otros de su categoría en esta consola portátil, como International Track & Field de Konami. Es recomendable sólo para los fans de Carl Lewis.
CHECHUGA

Carl Lewis ATHLETICS 2000

Lo bueno es que...

-Las gráficas son buenas.
-Tiene varios atletas a elegir
-Cuenta con varios archivos para guardar.
-La opción de Ubi Key es algo original por parte de esta compañía.

Lo malo es que...

-Aquí te cuesta más trabajo subir la barra de energía.
-No cuenta con tutorial para indicarte qué botones se utilizan.





Después de haber sido de los primeros videojuegos que aparecieron, la serie de Pac-Man aún sigue vigente a nuestros días y en esta ocasión Ms. Pac-Man será la protagonista de esta increíble aventura en mudos de tercera dimensión y con la misma temática, pero claro, con algunas innovaciones y gráficos del N64, con lo que nos espera una gran aventura.

Con la misma temática que tiene este juego (el de tomar las píldoras del nivel y de paso comerse a los fantasmas que andan tras de ti) ahora recorrerás escenarios en tercera dimensión.Estos mundos son de egipcios, cuevas de hielo y de lava, ciudades como la de Hong Kong y un castillo de terror, los cuales cuentan con pequeños puzzles para que puedas tomas las frutas, alcanzar algunas píldoras o simplemente para seguir adelante.

Como te habíamos mencionado antes, este título conserva la misma temática que un Pac-Man normal, comer las "píldoras" que encuentres y de paso comerte a los fantasmas después de tomar la "súper píldora", pero esta vez no es para obtener mayor puntuación, sino que, en algunos niveles necesitas juntar cierta cantidad de píldoras para pasar una puerta. Al estar jugado, en tu indicador de píldoras hay otro número junto, si llegas a juntar la cantidad de píldoras que te indican, te darán una estrella (más o menos como en Mario 64 en donde tenías que juntar 100 monedas para obtener una estrella) de cuatro, que puedes juntar en el mundo, las otras son de frutas colectadas, máximo score y time trial que es algo así como la segunda ronda.





Pero, ¿cuál es la historia de este juego?, bueno pues en este título Ms. Pac-Man va a visitar al Pac Professor, quien le dice que un malvado duende llamado Mesmerelda ha capturado a la Pac Princess y para derrotarlo, tiene que conseguir unos cristales, los cuales se encuentran en mundos de mucho peligro, pero en ese momento el Pac Professor es jalado al mundo de Mesmerelda, pero antes de ser llevado le da a Ms. Pac-Man la esfera con la que puede conseguir los cristales que necesita.



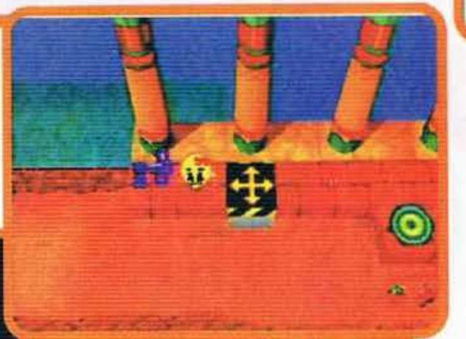
Como ves, puedes pasar los niveles rápidamente si te concentras en pasar los puzzles y recolectar la cantidad de píldoras que te piden para pasar las puertas, pero para obtener algunas opciones más de este título, debes completar todas las estrellas , es similar al reto de Mario 64, ya que para tener acceso a Yoshi (quien sólo te da 100 vidas y se va) tienes que conseguir todas las estrellas (120 estrellas), pues aquí sucede lo mismo, pero ¿qué cosas obtendrás por conseguir todas las estrellas? eso te dejamos a que tú lo averigües.





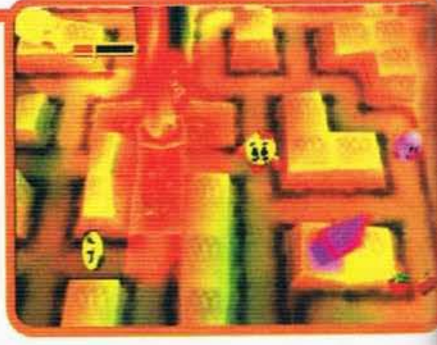


Una cosa que se nos hizo interesante, es el hecho que para obtener los créditos de este juego, te ponen un pequeño minijuego en el que debes hundir unos barcos, los cuales te irán dando los créditos, esto es algo original, ya que por lo general sólo te pasan los créditos y ya , pero aquí te puedes divertir un poco.









Como te mencionamos antes este título cuenta con pequeños puzzles que le dan más reto al juego, como mover bloques a su sitio correcto, poner cajas-bomba para destruir bloques que estorban, etc., más o menos se parece en este sentido al Bomberman 2nd Attack en donde también tenemos pequeños puzzles, pero la diferencia es que Bomberman pone bombas para eliminar a los enemigos y Ms. Pac-Man tiene que encontrar las súper píldoras para eliminar a los enemigos. En caso de que te equivoques al mover un bloque o poner una bomba en un lugar incorrecto, puedes hacer que vuelva a su lugar con sólo tomar la letra "R" que aparece al mover estos objetos.



¿Extrañas la viejas versiones de Pac-Man? pues no te preocupes, ya que Namco incluyó una opción que se llama Classical, en donde podrás jugar el viejo juego de Ms. Pac-Man, así que como quien dice tienes dos juegos en uno.







La opción de Multiplayers es genial, ya que es tan divertida como la de Bomberman (aunque le falta un poquito más de acción), en este puedes jugar varios tipos de juego, pero lo principal es juntar píldoras, y el que más píldoras junte será el ganador.La diferencia es que en una eres fantasma y la otra son bombas pero con la misma meta.







En general los gráficos son buenos y los escenarios son geniales y con un buen nivel de reto, la música es realmente buena , además de que es fácil de manejar, aquí los botones sólo sirven para acercar o alejar la cámara, ya que Ms. Pac-Man no hace movimientos especiales, ni tiene ítems, sólo tiene que comerse las píldoras, frutas y mover objetos.







Segunda Opinión:

Uno de los personajes más versátiles de los videojuegos es Pac-Man y sus derivaciones (Ms. Pac-Man, Baby Pac-Man, etc), y desde hace tiempo, los Pac-Manes han estelarizado juegos que no tienen nada qué ver con el concepto original. Ms. Pac-Man es uno de esos títulos, pero, a diferencia de otros, éste es bastante bueno y adictivo. Aunque no se trate de lo mismo, algunos videojugadores le encontrarán parecido con Bomberman 64, ya que aquí Ms. Pac-Man, pese a que tiene el movimiento libre y no lineal, como el de Lode Runner 3D, no puede saltar y deberá combinar muchos elementos del escenario para alcanzar sus objetivos. Este título también es muy dinámico, ya que, dentro del modo de aventura, habrá momentos en los que Ms. Pac-Man volverá a lo básico, comiendo pastillitas y devorando fantasmas, aunque esta parte no es tan dinámica como en el juego original. Tal vez en lo único que no es bueno este título, desde mi punto de vista, es la música, creo que debieron cambiarla entre sub-escena y sub-escena y no poner sólo un BGM para TODO un nivel, pues es un tanto monótono. Y los minijuegos tampoco son tan divertidos, ni siquiera de cuatro jugadores simultáneos, pero por lo menos tiene algo más que el modo de historia. Este título es para aquellos que buscan ejercitar la mente.

DENSHO

MS. PAC-MAN
MAZE MADNESS

Lo bueno es que:
-Sólo tienes que mover al personaje, ya que los botones no se usan.
-El modo de Quest y Multiplayer son buenos.
-Los puzzles son sencillos, pero buenos.

Lo malo es que:
-Le falta un poquito de más acción al modo Multiplayer.



No cabe duda, ¡los invasores espaciales no se acaban! (y parece que tienen cuerda para rato); una vez más, estos alienígenas quieren conquistar la galaxia y tu misión es erradicarlos, ahora en el Game Boy Color, con innovaciones muy padres.

Desde el primer avistamiento de estos invasores en 1978 (muchos todavía ni nacíamos) en Arcadia, no han cesado en su intento por conquistarnos; después llegaron al Game Boy Monocromático en 1994 y no contentos, dieron el salto al SNES en 1997. Ahora es el turno del Game Boy Color, donde llegan con nuevas hordas de aliens con nuevos poderes y ¡jefes!, por suerte, tú también cuentas con nuevas naves y poderes que te ayudarán en esta clásica, pero renovada misión.

Compañía

Compatible

Clasificación

Desarrollado

Memoria

Categoría

Lanzamiento



Ahora la acción se desarrolla en una larga jornada de más de 100 niveles llenos de peligros, pues los aliens ya son de muchas formas variadas (de hecho, hay trece especies distintas).



La base del juego sigue siendo la misma, los aliens aparecen formados en columnas moviéndose horizontalmente de un extremo al otro de la pantalla, descendiendo lenta pero decididamente. Tú eres la única esperanza de la humanidad (esto es algo común ¿no crees?), antes tenías un cañoncito y municiones infinitas, pero ahora cuentas con tres tipos de naves que tienen muchos puntos a favor en comparación al cañoncito, las municiones siguen siendo ilimitadas pero se mantiene la consigna del disparo, es decir, sólo puede haber una balita en la pantalla, así que puedes disparar sólo hasta que el disparo haga impacto con algo (un alien, un escudo, un disparo enemigo) o que se pierda en el espacio (que salga de la pantalla).

También puedes jugar con un amigo, ya que es compatible con el Cable Link para duplicar la diversión. Pero una de las cosas que más nos gustaron es que no hay límite para nadie, puedes jugarlo en tu GB Monocromático y en el Color, además de que puedes jugar en el Super Game Boy (¿alguien recuerda este Super aditamento?) en tu SNES.



También los Alliens tienen distintos tipos de especies, las cuales difieren de su forma de atacar. Ahora los aliens de diferentes tipos disparan de maneras distintas con efectos diferentes, algunos disparos los podrás neutralizar con tus propios disparos y otros no, así que debes conocerlos a todos para evitar sorpresas inesperadas.





¿Recuerdas los ovnis que aparecían en la parte superior de la pantalla, que muchas veces perdías vidas por tratar de alcanzarlos? Pues aquí están de regreso, pero con un nuevo propósito: cuando los eliminas, dejan caer un ítem que te ayudará muchísimo en tu misión. Hay diferentes tipos de ítems, algunos de ellos te dan un escudo más, otros disparos múltiples e inclusive vidas.

También los aliens han aprendido de sus errores, ahora aparecen en diferentes formaciones en las que los tipos varían, esto le da mucho más reto que el juego normal.





Ahora no eres 100% vulnerable a los disparos, cuentas con escudos que te protegen de un disparo por escudo, también puedes usarlos hacia los lados con el botón B, esto es muy útil cuando tienes a los aliens bajando a toda velocidad y ya no puedes destruirlos con el arma normal. El máximo de escudos es 3, estos varían dependiendo de la nave que elijas.

Cada 15 niveles te enfrentarás a un jefe bastante molesto que impedirá que sigas adelante, por lo que debes enseñarle modales. Por ejemplo, el primer jefe te atacará con cañones, destrúyelos y se retirará por quedar en desventaja.





Las balitas que disparas normalmente son ilimitadas, pero los "upgrades" que obtienes de los ovnis tienen un contador de tiempo que te permite usarlas, así que debes ser rápido para no desperdiciar estas oportunidades, aquí están unos ejemplos de las armas: Puedes disparar las balitas normales sin cesar.





Shuriken: Estas estrellas donadas por los Lin Kuei parten a los enemigos en dos, por lo que los enemigos que estén junto pueden ser destruidos por las partes separadas. Hay un disparo que elimina a todos los enemigos de la pantalla. Otro que los encierra en burbujas, otros que se dividen al impactar al primer enemigo, otros que siguen en línea recta eliminando a todos los enemigos, incluso un ítem llama a una nave que les dispara a los enemigos desde arriba, etc.



Pero tú también eres más listo, al presionar dos veces una dirección en el Pad, tu nave hace un movimiento con sombras, este nueva acción es muy útil para evadir los disparos y también para alcanzar a los escurridizos ovnis.





Cada que eliminas un nuevo jefe, avanzas a un nuevo planeta, así hasta que saques del sistema solar a los molestos alienígenas para ver si no regresan más (???).

Las naves con las que cuentas son:



Defender: La nave más balanceada, de color azul y recomendable para principiantes.



Stinger: Para los fans de la velocidad, esta nave es muy buena para expertos, pues tiene mucho poder de disparo y velocidad, pero poco escudo.



Juggernaut: No podía faltar la clásica nave lenta pero poderosa, aunque aquí más que nada, su poder es defensivo.

En las opciones puedes cambiar la dificultad, el número de créditos para terminar el juego y los efectos de sonido.

En cada nuevo planeta, obtendrás un password para que continúes tu jornada cuando quieras, por lo que te recomendamos que si te faltan dos o tres escenas, mejor termínalas para apuntar tu password o de lo contrario, tendrás que empezar nuevamente desde ese planeta.





Space Invaders es uno de los juegos que se re-lanzan para el Game Boy Color, haciendo que los videojugadores veteranos brinquemos de gusto por volver a jugarlo, pero las nuevas opciones y elementos lo hacen más bueno todavía, así que te lo recomendamos ampliamente. Si no lo conoces, es un muy buen momento para que lo hagas.

Segunda opinión

Regresando a la época arcaica, en donde los juegos constaban únicamente de un nivelador o palanca junto con un botón, al parecer nos persigue nuevamente, sólo que con una mucho mayor cantidad de bytes y lógicamente mucho más coloridos que los de antaño.
Este nuevo Space Invaders, contiene toda la acción del Arcade, que cautivó a niños y jóvenes a finales de los 70's, claro está que con más reto y opciones, ya que ahora puedes seleccionar entre diversas naves para defender la colonia de la invasión alienígena.
Las armas especiales te ayudarán en gran parte a deshacerte de los molestos colonizadores, pero tendrás que saber utilizarlos para que su efecto no se revierta contra ti.
Si te gustan los juegos sencillos y sobre todo compitiendo contra algún amigo, no te lo puedes perder.

Conejo

Lo bueno es que...

-Es un muy buen Re-make del original juego, de shooters.
-Tiene muchos niveles sin ser muy aburrido, como pasa con muchos juegos similares.
-Las nuevas naves, movimientos y disparos lo hacen mejor que el original y más dinámico.

Lo malo es que...

-No tiene nada malo, pero sentimos feo no escribir nada aquí.

Lo memorable es que...

-En el año que salió el original (1978) hubo muchos avistamientos de ovnis, por lo que tuvo mucha penetración el juego.





La aventura épica
más emocionante
de todos los tiempos



En la compra de tu cartucho



llévate totalmente GRATIS un set con 3 figuras de colección y de EDICIÓN LIMITADA.

Bajo Licencia Autorizada de Gamela México, S.A. de C.V.



NINTENDO 64



CARTOON NETWORK

SCOOBY-DOO! Classic Creep Capers



"¡Scooby Doo, dónde estaaaaaás!" Es tal vez uno de los gritos que más de moda se pusieron por ahí de los años 60's y 70's, gracias al éxito de la afamada caricatura de Hanna-Barbera: "Scooby Doo! Where are you!". Después de esa serie, aparecieron muchas más, no tan buenas, pero que hicieron que la fama de Scooby Doo creciera demasiado, al grado de convertirlo en el Gran Danés más famoso de la tierra. Tan famoso, que han aparecido muchos videojuegos basados en este personaje, pero ninguno tan bueno como los que recientemente lanzó THQ para el N64 y para el GBC: Scooby Doo: Classic Creep Capers. Y, bueno, echémosle un vistazo a la versión para el sistema portátil de Nintendo.

Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento





Igual que en la caricatura, el grupo que siempre va abordo de la máquina del misterio, siempre se andan metiendo en algún problema, y en el Game Boy Color, ellos tendrán que resolver misterios a través de tres episodios completos, basados en la caricatura. Gran parte del juego es muy parecido a Maniac Mansion, donde debes apuntar con un cursor y seleccionar el objeto, aunque también es una rara mezcla de este título con Residen Evil, ya que en Scooby Doo tienes un control total sobre los personajes. Tendrás que organizar las pistas que vayas recolectando y saber utilizar a cada personaje, pues cada uno tiene cierta especialidad para resolver acertijos específicos.



A través de la aventura, puedes manejar a cada miembro de la banda, desde Shaggy y Scooby, hasta Velma, Fred y Daphne. Cada personaje tendrá una "misión" específica qué cumplir y esto te permitirá conocer sus habilidades individuales y así, darte una mejor idea de cómo utilizar a cada uno cuando la elección de personaje sea libre.

Toda la esencia y estilo de la animación esta perfectamente adaptada a esta versión, por lo que todo el tiempo verás cómo Shaggy y Scooby estarán temblando de miedo. Algo muy interesante es que, pese a que las circunstancias den continuidad a la historia, es probable que desenmascares a los malhechores antes de que se termine el juego.



En total hay doce escenarios diferentes y los gráficos están muy bien hechos. También el audio es el adecuado y las voces digitalizadas son de lo mejor.



Si estás buscando un juego para Game Boy Color muy similar a Resident Evil, pero lleno de misterios sesenteros y muy divertidos, definitivamente ésta es una de tus mejores opciones.

GAME BOY COLOR

Lo bueno es que...
-No sale Scrappy Doo.
-Puedes seleccionar a todos los personajes protagonistas de la serie.

Lo malo es que...
-El juego es muy corto.
-Los acertijos son tan fáciles de resolver como en la caricatura.



CHRONO TRiGGER

•Después de derrotar a los Reptites, llego al reino de Zeal; ya hablé con mucha gente y entré a todos lados y no puedo pasar ¿qué debo de hacer para salir de ahí?

En el año 2300 A.D. ¿qué debo de hacer para subir a Death Peak porque siempre se caen?

TRiSTAM

Después de que averigües un par de cosas que te servirán más adelante, debes dirigirte a Zeal Palace, allí encontrarás a Schala en el cuarto que está en la parte superior derecha. Una vez que entres, ella platicará con Janus y luego







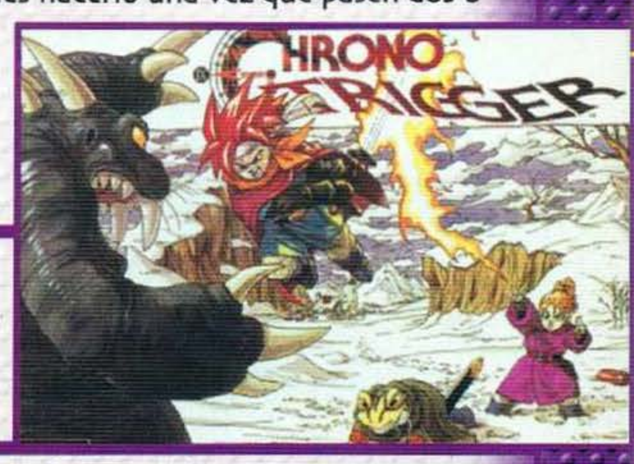
una joven le dirá que vaya a ver a su madre. Cuando salga del cuarto, síguela hasta el cuarto de enmedio para que veas cómo rompe el sello con su pendiente. Ahora ve a la Mammon Machine para que energizes el pendiente de Marle y así puedas abrir el sello. Una vez adentro enfrentarás al Golem, después de esto serás capturado y...







Tomando en cuenta que aún estás en el reino de Zeal (Paso 17), no puedes subir a Death Peak. Unicamente puedes hacerlo una vez que pasen dos o tres cosas en el reino de Zeal, así que preferimos darte chance a que pases el reino de Zeal y que tú mismo descubras cómo y para qué tienes que subir el Death Peak, porque si no, te estropearíamos la historia y el reto. Si te atoras cuando llegues ahí, no dudes en escribirnos.



En el paso que tienes que ir a Geno Dome he estado mucho tiempo y no puedo pasar de ahí; voy a una máquina donde transforman a los niños en algo muy raro y me dicen que destruya la máquina principal pero no la encuentro.

Juan Carlos Gutiérrez Gaytán

Este es un paso un poco difícil, si no le has entendido bien, primero debes llevar a Robo en tu equipo para que puedan entrar. Una vez dentro del complejo, primero te atacarán una serie de enemigos; ahora el problema es encontrar el camino a Mother Brain. Entrando después de la banda sinfín, camina a la izquierda,luego para arriba y luego a la derecha para que encuentres esta terminal, aquí puedes checar cualquier dato sobre Geno Dome. La computadora te dará los cuatro objetivos para llegar con Mother Brain, sigue las instruciones para que los completes.





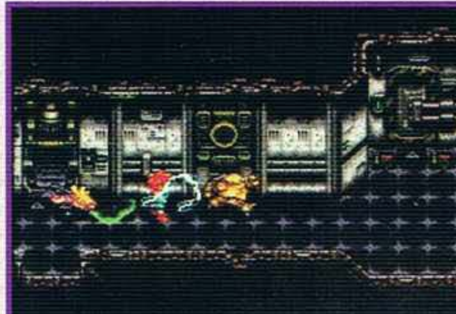
DOOR

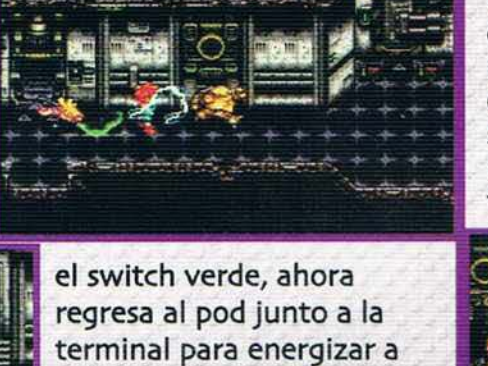
Las puertas se pueden abrir cargando los pods de energía junto a ellas, para esto debes llevar a Robo dirigiendo al equipo y energizándolo en el pod junto a esta terminal.



GUARD MACHINE

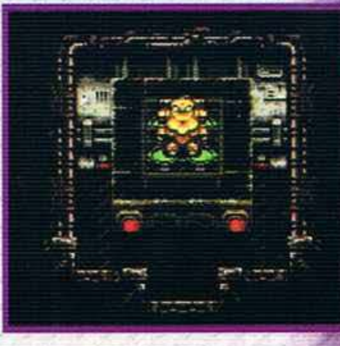
El robot que está custodiando la figura puede eliminarse causando un corto circuito poniendo un robot igual enfrente de él. Primero llega hasta la puerta que está junto a la banda, usando el dash, ábrela usando





el switch verde, ahora regresa al pod junto a la terminal para energizar a Robo y regresa a la puerta para abrirla; dentro está un robot, llévalo hasta el otro robot que está custodiando el figurín.

CONVEYOR BELT



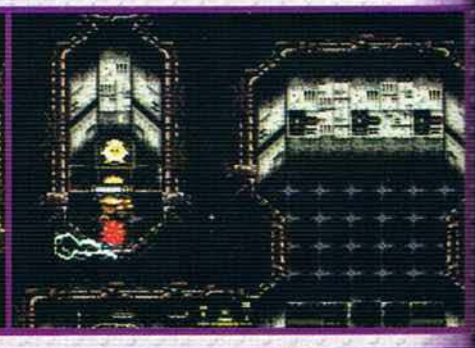
Para que la banda sinfín situada a la derecha de la terminal cambie, debes usar un switch que está arriba. Primero regresa a la puerta inicial, ahora toma el elevador que está a la derecha, saliendo entra en la puerta que está junto al elevador y sigue ese camino hasta llegar a otro elevador, saliendo dirígete a la izquierda y encontrarás un switch, úsalo para que la banda sinfín cambie su dirección, saliendo ve hacia abajo y hay otro switch que desactiva el láser que no te permitía pasar.



DOLL

Para llegar con Mother Brain debes colocar los dos figurines en su lugar, ambos están en este piso. El primero lo obtienes juntando a los dos robots, el segundo está en la parte superior izquierda, desde la terminal. Primero debes colocar los switches de la manera que indica la foto para abrir el pod. Ahora energiza a Robo y entra en el pod para abrir la puerta y tomar el figurín.







Ahora debes dirigirte al primer elevador y saliendo, ve hacia abajo (puedes salvar aquí) para que encuentres a Antropos RX, véncela y podrás continuar. Ahora ve hacia la izquierda y arriba para que pongas los dos figuras en su sitio y puedas entrar con Mother Brain.





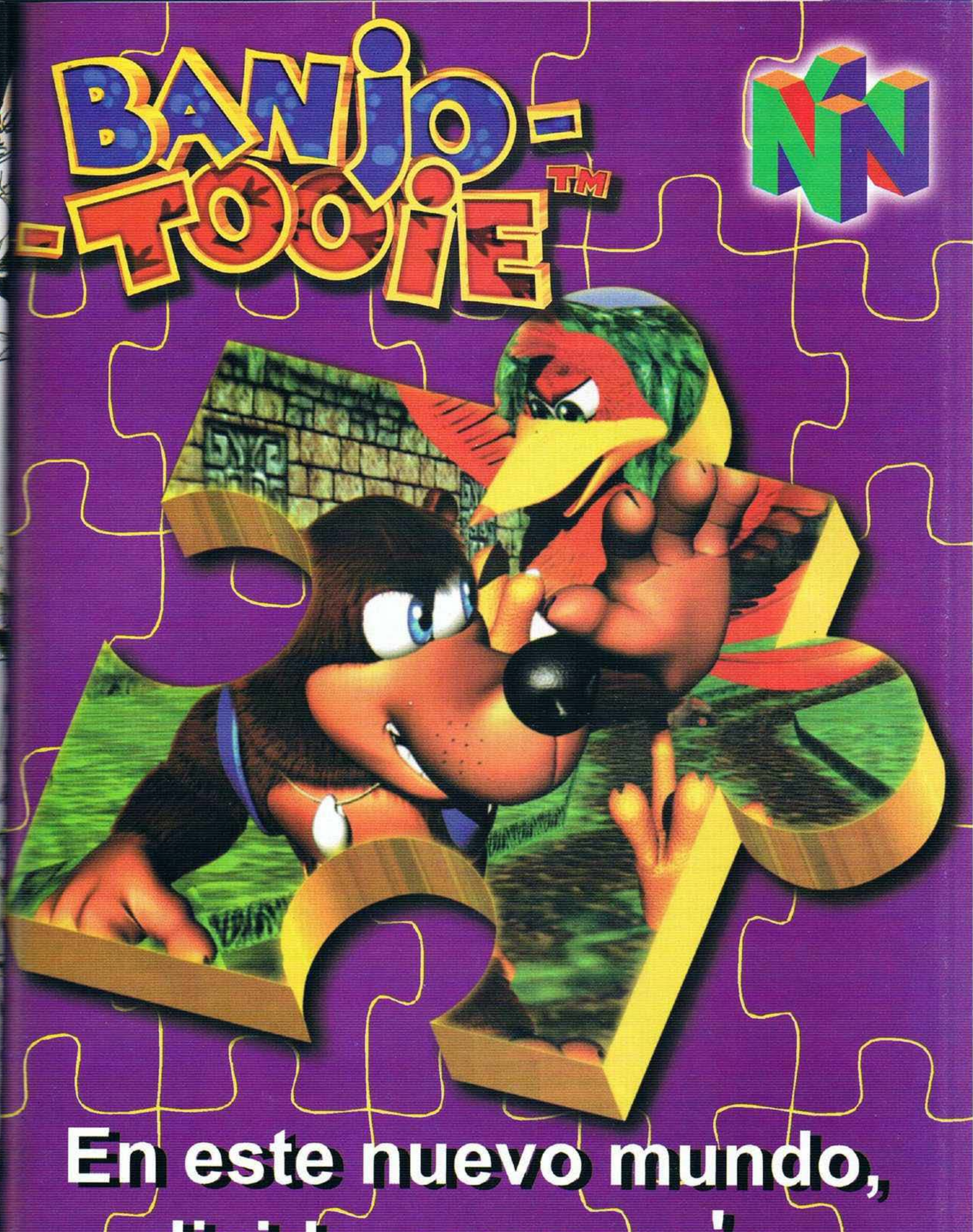


Para vencerla fácilmente debes de eliminar dos de las pantallas solamente, ahora concentra tus ataques en Mother Brain sin tocar la otra pantalla.




CLUB
Nintendo
TUROK 3
SHADOW OF OBLIVION
Enero
1 2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21
22 23 24 25 26 27 28
29 30 31
Febrero
1 2 3 4
5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25
26 27 28
© 2000 Acclaim


Super Pikachu
Concierto
Kingdom Hearts... CORREO AEREO
VIA AIR MAIL
CORREO AEREO
PAR AVION
Pokémon
Nintendo
Mewtwo
Bond vs Nukem
Por favor ayudame
Revista Club Nintendo Hamburgo #8 Col. Juárez C.P. 06600 México, D.F.
Club Nintendo
Game Boy


BANJO-TOOIE™
En este nuevo mundo,
divide y vencerás.



Por todos los cielos Minnie... Rare lo volvió a hacer y esta vez fur Disney quien prestó los derechos para este excitante juego de go-karts en donde tendrás que recorrer varios estados de los Estados Unidos de Norteamérica. pero ¿qué sentido tiene correr si no tienes un por qué?



Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento



Pues Rare decidió ponerle una trama un poco trillada, pero lo suficientemente buena como para motivar a los 6 personajes de Dinsey a recorrer los Estados Unidos, las malvadas comadrejas han raptado a Pluto, ya que en su cuello tenía puesto un magnífico collar de diamantes por lo que todos, hasta los malos, andan detrás de las sinvergüenzas para adueñarse o recuperar el collar junto con Pluto.



Pero si crees que Rare volvió a repetir la historia que vivimos hace aproximadamente tres años, estás muy equivocado, Mickey's Speedway USA es un juego de carreras y no cuenta con el modo de historia que le dio gran éxito a su predecesor, pero eso no quiere decir que el juego sea lento o que definitivamente sea malo, tiene absolutamente toda la acción necesaria para ponerte a sudar compitiendo en las carreras principales. El juego en sí, se divide en 4 diferentes cursos, cada uno con tres niveles de dificultad, fácil, medio y difícil, aunque los rumores dicen que aún cuenta con una dificultad extra sólo para expertos, para que así tengas más pistas y lógicamente más entretenimiento.



Como ya te lo estarás imaginando, cada dificultad tiene un auto diferente para cada personaje, por lo que entre mayor sea la dificultad, más difícil te será el controlar el vehículo, aunque también depende a quien elijas.



En general, Rare hizo una excelente adaptación de cada uno de los personajes clásicos de Disney, ya que al contar con Mickey, Minnie, Donald, Daisy, Goofy y Pete al frente de los volantes, las animaciones de estos están impecables, de hecho, no sabes si realmente son polígonos o no. Por si esto no fuera suficiente, las ambientaciones están muy bien detalladas, tratando de caracterizar cada uno de los estados de Norteamérica con detalles Disney, ya sea la Estatua de la Libertad o el Golden Gate. Una de las caracteríticas más padres del juego son las voces, ya que todos, absolutamente todos los corredores cuentan con voz ¿de que forma? pues cuando Minnie le pega a Mickey ésta le dice: "Pero seguimos siendo amigos" a lo que Mickey le contesta: "Buen tiro Minnie".



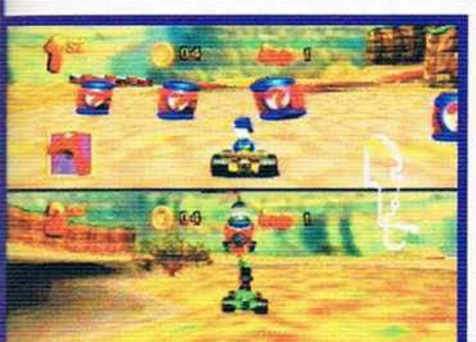






El control es muy bueno, de hecho no hay carros exactamente iguales, tal vez parecidos, pero todos se conducen de una manera distinta. Lógicamente Rare siguió con varios de sus puntos en juegos de este género como lo es recolectar cosas durante la competencia, ya que entre más monedas agarres a lo largo de la carrera, más velocidad podrás alcanzar. Por otra parte, los premios durante la carrera no podían quedar fuera, tienes misiles directos, teledirigidos, escudos, turbos y demás que te favorecerán al igual que a tus competidores, pero con algo de suerte y lógicamente con algo de puntería, no dudamos que salgas vencedor. Otro de los detalles que no podían quedar fuera son las flechas de turbo, hay varias de estas plataformas a lo largo de las pistas y al pasar por ellas obtendrás un impulso extra para ganar algo de tiempo sobre tus rivales. Ningún juego de carreras está completo sin algún aditamento un tanto extraño con el que sabiéndolo utilizar podrías sacar ventaja entre tus enemigos y muy al estilo de Mario Kart 64 ó del trabajo anterior de Rare, Diddy Kong Racing, el botón R tiene un factor muy importante durante la carrera, ya que al presionarlo podrás derrapar el vehículo para dar las curvas mucho más cerradas y así ganar tiempo suficiente como para hacer que tus competidores sepan a qué sabe tu polvo.





Algo muy peculiar de este título, es que en el modo de Práctica tienes algo que en muy pocos juegos de este género podrás encontrar, una pista exclusiva para que practiques tus vueltas, saltos y demás acrobacias por el tiempo que desees, así no tendrás "pero" alguno de que no sabes cómo conducir el vehículo de tu personaje favorito de Disney. Lógicamente el juego cuenta con la opción para correr contra el tiempo en cualquiera de las pistas y por si quieres saber qué se sentiría competir contigo mismo, también tienes la oportunidad de crear un fantasma para correr contra tu mejor tiempo y así fijarte bien los puntos en los que tienes que mejorar tu actuación, aunque si prefieres retos más fuertes, puedes ponerte al tú por tú contra los fantasmas de los programadores y así demostrar que eres mejor incluso más aguerrido que quienes diseñaron el juego.

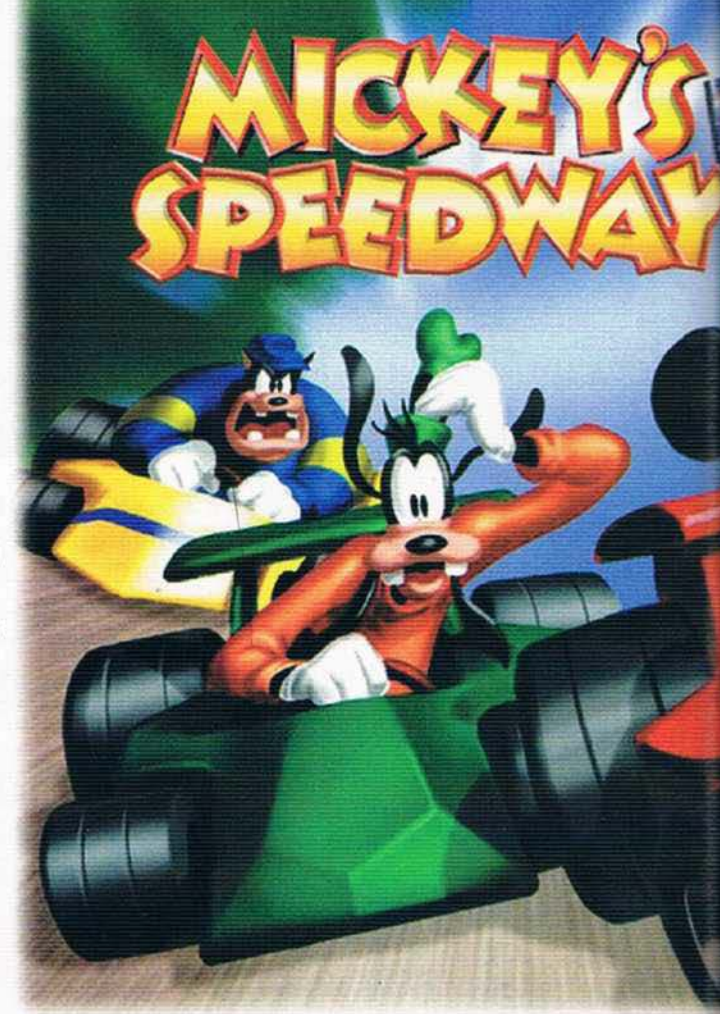






El modo de multijugadores es muy bueno, tal vez mejor que muchos de los juegos de este tipo, ya que tanto puedes competir en carreras de velocidad o simplemente un pequeño combate en donde tendrás que reventar las defensas de los contrincantes con tus armas, muy al estilo de Mario Kart 64, pero si crees que todo es una readaptación de todo lo que se ha visto en el Nintendo 64, estás muy equivocado, Mickey's Speedaway USA tiene sus propios puntos que te dejarán marcado por el resto del tiempo en que vuelvas a jugar un título de Go-Karts.





La variedad de pistas al igual que los competidores te permitirán competir en el modo de Contest cuantas veces quieras sin que el juego pierda su magia, los escenarios tienen rampas, túneles y obstáculos que te proporcionarán horas y horas de buenas retas, incluso hasta puedes competir contra 3 jugadores manipulados por el CPU por si quieres practicar a solas.













En los últimos años la industria de los videojuegos se ha inclinado hacia los títulos con algo de violencia para crear espectativa y llamar la atención del consumidor para que las masas los llamen genios por desarrollar juegos tan "crudos", sin embargo, la política de Nintendo se ha mantenido firme a pesar de que todo mundo pensaba que con los juegos para niños de primaria, Disney se quedaría resagada, sin embargo, el tiempo ha demostrado que no es necesaria la sangre o los Full Motion Videos para hacer un excelente juego y Mickey's Speedway USA es una gran muestra de ello.





© Disney

Tal vez no muchos adolescentes o adultos vayan a las tiendas a comprar este juego, pero sin lugar a duda, si alguna vez llegan a poner las manos sobre esta joya, se convencerán de que aún los juegos para niños pueden ser muy divertidos. Una una compañía tan importante como Disney no le iba a soltar la licencia de sus personajes principales a cualquier grupo de diseñadores, pero cuando Rare llegó a preguntar cómo le podían hacer para obtener una licencia para sus personajes, estamos seguros que los directivos de Disney no lo pensaron dos veces para darles todo lo necesario y lógicamente Rare no podía quedar mal. Todo esto resultó en un genial juego de competencia 100% entretenimiento para toda la familia.

Segunda opinión

Quién diría que los personajes de Disney estarían en las carreras del N64, claro que ya los tuvimos presentes en el título de Magical Tetris, pero ahora con el gran éxito que tuvo Mario Kart y Diddy's Kong Racing, los amigos de RARE decidieron poner a estos personajes en su propio título de carreras y el resultado fue bueno ya que tiene casi los mismos elementos que tiene Mario Kart y las pistas son buenas, pero en algunos momentos la dificultad es un verdadero dolor de cabeza, pero bueno para jugar con varios compañeros o amigos la emoción es grande. En general es un buen título de carreras pero la veradad no supera al Mario Kart, sencillo pero muy adictivo.

EWAWO.

MICKEY'S SPEEDWAY USA

Lo bueno es que...

-Rare en verdad supo aprovechar muy bien la licencia de Disney.
-El juego es bastante bueno y adictivo para las retas.

Lo malo es que...

-Aunque hay una gran variedad de pistas, estas no son tan variadas como uno quisiera.
-En la mayor dificultad te cuesta mucho trabajo, al igual que frustraciones para pasar de pista.



MUSEO

GARGOYLE'S QUEST

Dentro de esta gran sección hemos revisado muchos juegos que han hecho historia y que merecen que todos nuestros lectores los conozcan o bien, los recuerden. Esta vez vamos a checar una de las mejores sagas que ha aparecido para las primeras tres plataformas de Nintendo, que a su vez, tiene como "garantías" la compañía que desarrolló estos juegos y la saga en la que están basados. ¡Claro, estamos hablando de Gargoyle's Quest! La compañía de la que te hablamos es Capcom, quien inició el boom de los juegos de pelea y dió vida a muchos de los mejores y más carismáticos personajes de todos los tiempos y sus respectivos juegos como son: Final Fight, los legendarios Street Fighter, Ghost'n Goblins, Resident Evil, entre muchos otros. Aunque ahora no vamos a ver personajes ni carismáticos ni alegres, al contrario, Gargoyle's Quest es un título que tiene por buen comienzo acción y peligros endemoniados; así que mejor vamos a checar bien esta recopilación de juegos.

GHOST'N GOBLINS y GARGOYLE'S QUEST

¿Recuerdas nuestro Museo de Ghost'n Gobblins? En él revisamos las aventuras de Arthur, quien debe rescatar a su novia Guinivere (o Prin Prin) de las garras de unos demonios. Pues bien, seguramente te habrás preguntado alguna vez de ¿dónde salieron éstos demonios? y ¿qué demonios hacen en el reino de los humanos? Resulta que después de la gran aceptación de Ghost'n Gobblins, Capcom decidió lanzar un juego basado en la historia de Arthur pero desde el punto de vista de los demonios (cada quien tiene derecho ¿no crees?), así nació Gargoyle's Quest. Este juego se lleva a cabo muchos años antes de las andanzas de Arthur, después de muchas cosas, los demonios quisieron apoderarse de la tierra de los humanos y es cuando se enlazan ambas historias.

LA HISTORIA

Dice la leyenda que hace eones, el mundo estaba dividido en dos diferentes tierras, una estaba controlada por demonios y la otra por humanos. Mucho tiempo antes de que los humanos existieran, los demonios ya habían controlado su reino. Pero un día, unos destructores de un universo alterno decidieron invadir a los demonios; lejos de poder derrotarlos, los demonios sucumbieron al poder de los destructores, entonces, cuando todo estaba perdido, una gran flama cubrió el reino arrasando con el ejército de destructores. Hubo un período de paz incierta por una profecía que decía que los destructores regresarían y que entonces el Red Blaze (Resplandor Rojo) debería resurgir nuevamente para eliminar a los agresores, pero, ¿quién y dónde estaría ese Red Blaze?



Una gárgola llamada Firebrand se lanzó en contra de los destructores y logró derrotarlos demostrando que él era el Red Blaze, aún habiendo impostores que le cerraron el paso. Pasó el tiempo y los destructores regresaron, esta vez Firebrand estaba entrenándose para hacerse más fuerte y ser aceptado en su reino, una vez más, el Red Blaze eliminó a los enemigos, en las dos ocasiones, se le ofreció a Firebrand el dominio del reino de los humanos, pero el rechazó el honor.
Pasó el tiempo. Un día seis piedras mágicas cayeron del cielo, en ellas estaban escritas las crestas del Fuego, Agua, Tierra, Aire, Tiempo y Cielo. Las crestas daban gran poder al que las tuviera por lo que el reino de los demonios erupcionó en una guerra civil por las crestas. Después de intensas y casi interminables batallas, el demonio rojo (Firebrand) logró reunir cinco de las piedras, pero no contento

con eso, retó a Somulo, el Demonio Dragón por la cresta del cielo.
Se libró entonces una fiera batalla de la cual Firebrand resultó vencedor, pero el precio de su victoria fué muy alto; al quedar gravemente herido, un demonio de nombre Phalanx pudo arrebatarle las piedras para cumplir su deseo de dominar el reino de los demonios y el de los humanos. Después de muchas aventuras, búsquedas y enemigos derrotados, Firebrand logró reunir las seis crestas derrotando a Phalanx. Apareció entonces un nuevo enemigo, el Dark Demon, quien resultó un contrincante formidable, que Firebrand logró vencer. Al final, Firebrand comprendió que su poder no residía en las crestas sino en él mismo, decidió dispersarlas por el reino y esperar a que un nuevo oponente le hiciera probar el sabor de la gloria de la batalla.

GARGOYLE'S QUEST

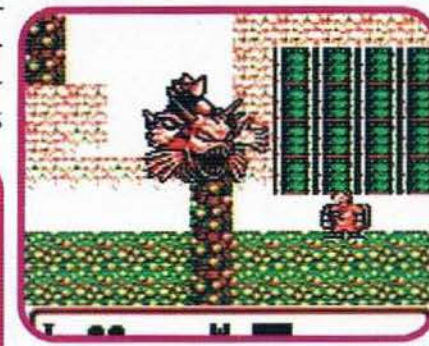
GHOSTS'N GOBLINS

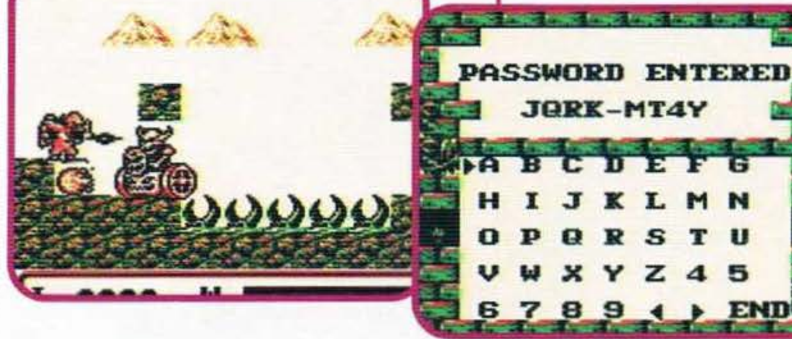
GB 1990

Este fué un juego de aventuras bastante bueno, en ese tiempo no había tantos avances como hoy para el sistema portátil, aún así, es fué un gran título con un tema no tan "tierno" y enfocado a los que les gusta el género.
Básicamente se dividía en modo "por arriba" y en 2D. Cuando caminabas por los pueblos, investigabas cosas, usabas ítems, e ibas de un lugar a otro, jugabas viendo a Firebrand por arriba.



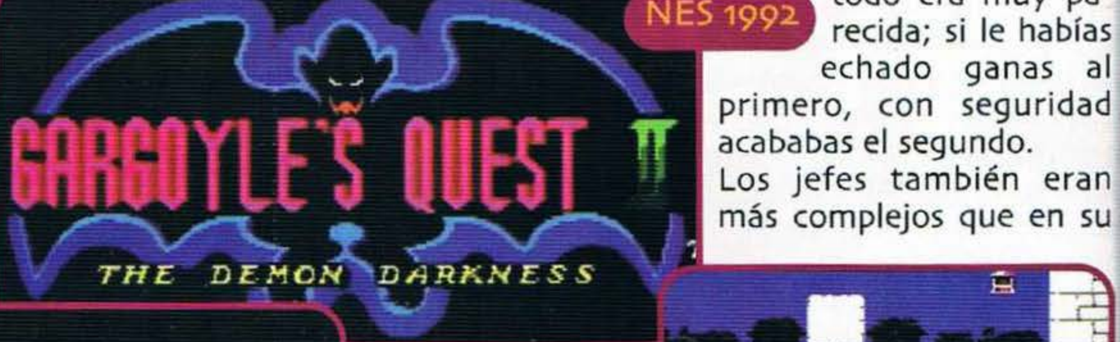
Cuando Entrabas en batalla con algún enemigo o bien, te encontrabas dentro de alguna fortaleza, la acción cambiaba a vista "de lado", la cual tenía bastante dificultad y debías cuidar tu vida pues no era mucha, en comparación con los peligros múltiples que podías encontrar.
Los movimientos básicos de Firebrand eran disparar, saltar y pegarse a las paredes. Como estamos hablando de una gárgola, es lógico que volara; cuando saltabas, presionabas el botón A nuevamente y permanecías aleteando por un cierto período de tiempo. Conforme avanzabas, ibas obteniendo diferentes tipos de fuego que te servía de varias maneras: Algunos eran más efectivos contra unos enemigos que otros y además te servían para varias cosas durante el modo de lado.
No podían faltar los clásicos jefes que custodiaban cada fortaleza. También podían atacarte diferentes enemigos cuando ibas en modo de movimiento.





Para que pudieras continuar

tu juego cuando tú quisieras, Gargoyle's Quest contaba con la opción de password.



Dos años más tarde, Capcom sacó una secuela del éxito de Game Boy Gargoyle's Quest. A primera vista parece un "remake" del primero, pero tenía muchos elementos nuevos que te ayudaban en el camino, otros los hacían más vistoso y difícil. Aquí los gráficos se veían mejor por el color (obviamente), pero aparte los elementos del juego estaban más retocados que en el Game Boy. Los distintos reyes y personas se movían más que en el sistema portátil. También contabas con más poderes e ítems. Aunque la base de cómo pasarlo todo era muy parecida; si le habías echado ganas al primero, con seguridad acababas el segundo.



Los jefes también eran más complejos que en su predecesor, en esta versión no podías checar sus secuencias con la misma facilidad que antes.

La opción de password se mantuvo en esta secuela, aunque con más dígitos, pero es comprensible por la diferencia de información de ambos juegos.







SNES 1994

Dos años más tarde (¿coincidencia?), Capcom decidió darle un giro a la temática del juego y desarrollaron Demon's Crest. Esta vez el juego no era de aventura 100%, más bien era de acción-búsqueda, no tan lineal, algo así como en Mega Man y Mega Man X; donde tienes que regresar a las escenas que ya pasaste para conseguir todo lo que te piden.

Ya con el poder del SNES, Firebrand se veía mejor, se movía mejor y tenía más habilidades; lamentablemente para él, sus enemigos también. Los jefes tenían animaciones bastante buenas y efectos gráficos como sólo los hemos visto en el SNES (si si, ya sabemos que en el N64 se ven cosas mejo-

res, pero muchos en la redacción comparten la idea de que los juegos de SNES tienen un poco más de dificultad y que tienen más mérito por los avances de ese tiempo). Checa el tamaño de Somulo, ¡es casi toda la pantalla!

Con la improvisación de las crestas, Firebrand podía transformarse en cinco diferentes gárgolas, cada una con cualidades únicas que te permitían explorar cualquier parte del juego. Podías nadar, destruir, volar más alto y otras cosas más.

El mapa de selección de escena tenía el fabuloso modo 7 (exclusivo del SNES), que le daba un realismo sin igual al juego. Cada enemigo tenía su forma de atacar y las escenas variaban mucho también.

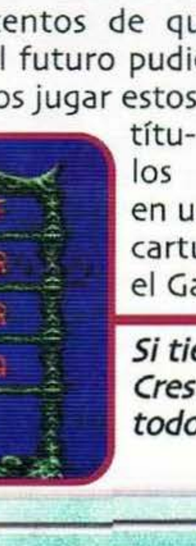
Dentro del juego también había un bonus (había tres niveles de dificultad) donde tenías que quebrar cráneos a cabezasos para ganar dinero.

También podías comprar hechizos y pociones que te servían de mucho. Un ejemplo de cómo están ligados los juegos es que aquí puedes contratar por medio de un conjuro a un imp (diablito azul) que te ayuda a eliminar a los enemigos. Este diablito sale mucho en Ghost'n Gobblins, en Super Gouls n' Ghosts y recientemente en Ghost'n Gobblins para el Game Boy Color.





De hecho, este último este título es una muy buena opción para que conozcas el origen de esta fantástica saga, pues ahí puedes checar las similitudes entre estos juegos. Algunos en la redacción tuvimos la suerte de checarlo en Arcadia y en los sistemas caseros de Nintendo, pero la mayoría estamos de acuerdo que la mejor entrega de estos juegos es Demon's Crest, ya que tiene muchísimos elementos que muchos videojugadores comparten y disfrutan, como la acción, la aventura y mucha búsqueda de ítems; aunque como es un poco más lineal, no cansa tanto como otros títulos. Toda la serie es muy buena, es ampliamente recomendable que si llegas a conseguir uno de estos juegazos, no lo dudes pues son de colección. Si eres un fan de los juegos de Capcpm o de cualquiera de los títulos de Mega Man y X, no debes dejar de checar esta gran saga que permanece hasta nuestros días. Claro que estaríamos contentos de que en el futuro pudiéramos jugar estos títulos en un cartucho especial (por ejemplo) en el Game Boy Advance.



Si tienes o consigues el Demon's Crest, aquí está el password con todo para que retes al Dark Demon.

a fondo Cruis'n Exotica

¡Vaya que Midway echó toda la carne al asador!, porque ahora, todos los usuarios de N64 y Game Boy color tenemos la oportunidad de disfrutar varios títulos de carreras de la misma compañía como Stunt Racer 64, San Francisco Rush 2049 y Cruin's Exotica del cual te hablaremos en esta ocasión.



Compañía

Compatible



Clasificación



Desarrollado

Gratuitous Games



Memoria

128 megabit



Categoría

Carreras



Lanzamiento

2K
19 de octubre

Como bien sabes, este título tuvo dos versiones anteriores: Cruis'n USA y Cruis'n World, donde tenías que competir con varios coches y en diferentes pistas, claro está que en el primero fueron pistas de Estados unidos y en el segundo de diferentes países.









En esta versión, tenemos varias pistas y también en diferentes países y algunas raras como la de Marte y la de Atlantis,como siempre, tienes que llegar en primer lugar a costa de los coches contrarios quienes harán de todo para sacarte de la pista, cabe señalar que los paisajes son muy buenos y con mucho colorido.



Antes de empezar tienes que registrarte y escoger uno de los personajes, esta opción se parece a la del Pokémon Puzzle League cuando pones tu nombre y más adelante se queda salvado el último personaje que usaste y el nivel, pues en este título es casi lo mismo y más para cuando sean las retas en multiplayer.









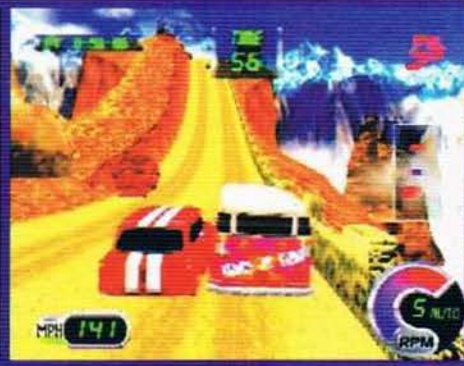
Ahora contamos con tres líneas, con cuatro coches para elegir. Hay varios tipos de autos desde un coche último modelo, un trailer, un jeep, o hasta una bagoneta. Claro está que entre más avances el juego, más autos vas a obtener por ejemplo, puedes obtener un motacargas para correr contra los demás coches o un auto de los antiguos con los que puedes competir.

En Cruis'n Exotica tenemos tres modos de juego, Challenger, Freestyle y Exotica para competir. En el primero puedes entrar a todas las pistas, pero si quieres tener acceso a pistas más difíciles y diferentes lo que tienes que hacer, es llegar en los tres primeros lugares para poder cambiar la dificultad, en todas las pistas.

En el modo de Freestyle es para que practiques las pistas e implantes tus récords. Como siempre te recomendamos que practiques primero en esta opción para medir más o menos la pista y por qué no, encontrar alguno que otro atajo que te puede servir durante la competencia.

El último modo es Exotica que es donde compites en todas las carreras seleccionadas por el CPU y para poder pasar a la siguiente pista, es necesario que llegues en primer lugar. Claro que por si no lo logras, puedes continuar pero sólo cuentas con tres continues, así que tienes que aprovecharlos para acabar la carrera.





Como te mencionamos antes, algunas pistas cuentan con varios atajos los cuales son de gran utilidad para recortar distancias y puedas sacar ventaja de tus adversarios, pero necesitas encontrarlos y ver si te sirven, porque hay otros que son muy largos y por consiguiente te hacen perder posiciones.









Para pasar a los contrincantes, cuentas con un movimiento el cual te sirve para "brincar" a los oponentes y lo ejecutas presionando dos veces el botón de acelerar (o sea el botón A), con este movimiento lo que haces es acelerar un poco, levantar la parte delantera del auto y luego hacer una acrobacia (da un giro de 360 grados) y caer adelante del oponente, pero no sólo adelantas posiciones sino que obtienes un segundo de regalo y este lo puedes ejecutar en las rampas que hay en el camino o subidas y hasta a los coches que vienen en sentido contrario, así que este movimiento (llamado Super Flip) es muy bueno, así que tienes que practicarlo ya que es de mucha ayuda.

PISTAS

HONG KONG: Esta pista es la más colorida ya que la ciudad de Hong Kong es siempre alegre.

LAS VEGAS: Durante esta pista verás todos los casinos que se encuentran por ese lugar.

ALASKA: Prepárate a tener una carrera fría donde el camino es estrecho.

ATLANTIS: ¿Atlantis? ¡claro que sí! ahora correremos debajo del agua, además de ver la fauna marina.

INDIA: La pista de india es muy agradable, ya que veremos las grandes contrucciones de ese país.

IRELAND: Irlanda, un país con una bella ciudad, pronto recibirá a esta gran competencia.

KOREA: Una de las grandes ciudades asiáticas, tiene la oportunidad de vivir una gran carrera.

SAHARA: Este lugar del Africa, también participa con una gran pista donde visitarás la gran ciudad .

HOLLAND: La ciudad de los tulipanes también se hace presente con una pista muy buena.

AMAZON: Las ruinas deleitarán la vista durante esta emocionante carrera.

TIBET: También tendremos una pista a grandes alturas, el Tibet un gran lugar para correr.

MARS: La emoción de las carreras llega hasta el planeta Marte donde tendremos que sortear los cráteres.

En el modo Multiplayer la acción es grande, ya que al estar compitiendo con otros amigos le da mucha emoción, lo que todo Multiplayer ofrece, además de contar con varios coches y pistas.

Las gráficas son muy buenas, ya que el decorado de las pistas es muy ingenioso y con gran colorido, sino, checa la de Atlantis y la de Marte las cuales son muy buenas. Claro que todavía nos preguntamos ¿por qué no utilizaron el Expansion Pak para quitarle el Pop-up que siempre ha caracterizado a este tipo de juegos de carreras?, ya que al avanzar va apareciendo el camino. Nosotros creemos que pudo haberse quitado y que la pista la cargara con la ayuda de este aditamento, pero a lo mejor así es más fluida la carrera.



Segunda opinión

Cruisi'n Exotica es un buen j
de carreras; en realidad to
"saga" de los Cruis'n me g
mucho por su realismo (exc
cuando chocas) y jugabili
Aunque la verdad, debo menci
que cada juego es mejor que el
en gráficas, colorido, automóvi
pistas, pero siempre vemos un
más pop-up en cada sec
¡parece que mientras más nuevo
un juego, más pop-up debe de t
Me pareció muy bueno el Cr
World, es el que más me g
jugar, pero Cruis'n Exótica tien
"feeling" especial que te atr
jugarlo y quedarte un buen
frente al televisor, además de
los escenarios les quedaron
padres (en especial en el
corres bajo el ag
Como lo he mencionado antes
fanático de las carreras extre
y este juego entra en el gé
con los nuevos atajos, esto l
un toque más realista pue
estás tan limitado a seguir
misma pista toda la vida, pu
correr
libremente, casi como e
juegos más "poligonales" c
San Francisco Rush o B
Adventure Racing. A
puedes jugar con m
violencia que en los Cr
anteriores y resulta
atractivo para jugarlo e
va
Pan

Lo bueno es que...

-Las gráficas mejoraron mucho.
-Tiene muchos coches y de diferente estilo.
-Las pistas están bien diseñadas.
-Cuentan con atajos.

Lo malo es que...

-Aún sigue el pop-up que siempre vemos en este tipo de juegos de carreras y la verdad se lo pudieron haber quitado, con la ayuda del Expansion Pak.



¡QUÉ REGIO! Nintendo®

YA ESTÁ

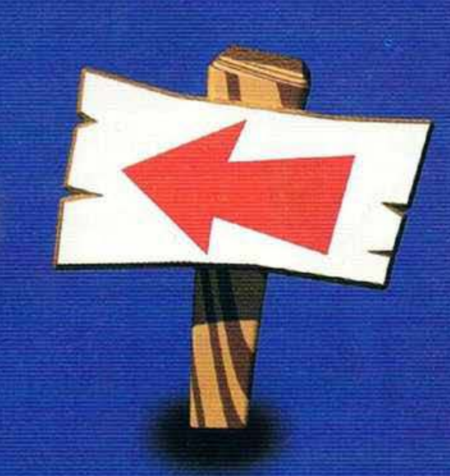
¡EN EL NORTE!

Para ofrecer mejor Servicio y satisfacer las necesidades de nuestros Clientes.

Monterrey



NUEVO LEON



Te invitamos a visitar el nuevo Centro de Atención y Servicio a Clientes, Distribución y Venta, aquí en Monterrey.

Te esperamos en:
Rangel Frías # 113 Local 1
Col. Burócratas del Estado

a fondo

ARMY MEN SARGE'S HEROES 2



Los soldados de plástico han vuelto al ataque y esta vez se enfrentan a una gran amenaza que tiene planeada el general Plastro: Enyesar a la Green Army, la cual intentará detener sus planes y averiguar quién tiene la fórmula con la cual quiere lograr su cometido.

Compañía



Compatible



No. de Jugadores

simultáneos

Clasificación

TEEN

Desarrollado



Memoria



Categoría

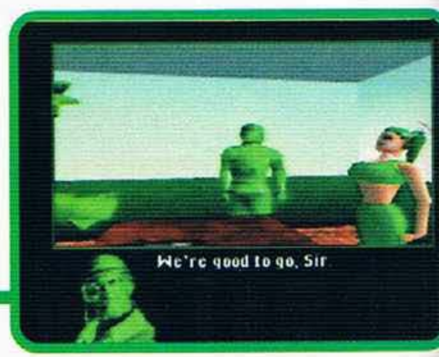


Lanzamiento





La tercera aventura de estos muñecos de plástico ha llegado al N64 y esta vez se enfrenta a uno de sus grandes retos, detener al general Plastro y a su nueva compañera (que en realidad no es partidaria de ningún ejército) Brigitte Blue quienes tienen la fórmula para enyesar.



En esta misión tú comandarás a Sarge quien con su compañera Vikki, descubrirán el plan, además de sabotearlo y volver a detener al la Tan Army. En el juego podrás usar a Sarge y en otras misiones te tocará Vikki, donde tendrás que cumplir ciertos objetivos para poder pasar a la siguiente misión.



Claro que en este título contarás con varias armas las cuales serán de gran ayuda, como las granadas, lanzallamas, etc., con las que te será más fácil eliminar a los soldados o destruir a los helicópteros, tanques o robots que son difíciles de eliminar.







En algunas misiones, algunos compañeros de la Green Army te brindarán de su apoyo para alcanzar tu



objetivo.Cada uno de estos personajes tiene diferentes habilidades y armas para distintos tipos de misión.



A continuación veremos a los personajes de esta aventura militar:



Brigitte Blue
Peligrosa y mortal, esta espía sólo trabaja para el ejército que le ofrezca dinero. Su pasado es un misterio y suele traicionar a los que la contratan.



Riff
Experto con la bazooka y gran amigo de Sarge, está listo para derrotar a la Tan Army con su gran Bazooka, con la cual es muy certero.
Arma preferida: Bazooka.





Scorch
Scorch es muy intenso, y su arma preferida es el lanzallamas, además es el más flojo de la tropa ya que muchas veces se queda dormido.
Arma prefrerida: lanza-llamas.

ARMY MEN
SARGE'S HEROES 2

SARGE (SGT. HAWK)
THE SQUAD'S UNQUESTIONED LEADER, A TIGER WHO WALKS LIKE A MAN. HIGHLY RESPECTED BY HIS SQUADRON AND BY COLONEL GRIMM. THE COLONEL RAISED SARGE LIKE HIS OWN SON. ALTHOUGH SARGE IS TOUGH AROUND HIS MEN, HE'S SOFT AROUND VIKKI (GRIMM'S DAUGHTER).
WEAPON OF CHOICE: M-16 ASSAULT RIFLE

3DO



Sarge (Sgt, Hawk)
Líder del Bravo Team y respetado por la Green Army. Sarge es de gran confianza y más para el coronel Grimm, quien lo considera como su propio hijo. El está dispuesto a todo y cuenta con la ayuda de Vikki (hija del coronel Grimm).
Arma preferida:Rifle de asalto M-16.



Vikki
Empezó siendo la mejor reportera, pero las circuntancias hicieron que ella entrara a la Green Army la cual tiene está a cargo de su padre el Coronel Grimm. Independiente y curiosa ha sido de gran ayuda para la Green Army de gran apoyo para Sarge.



Shrap
El más "relajiento" de la tropa, le gusta mucho el surf y es el que más "canas verdes" le saca a Sarge porque lo hace enojar, pero es confiable a la hora de necesitarlo, ya que con el mortero es muy preciso.
Arma preferida :el mortero.





Thick

El es el más fuerte de la tropa, maneja la Machine Gun con gran destreza por lo que él comanda a la fuerza de ataque pesada. El es feliz pateado el "trasero" de la Tan Army.
Arma preferida:M-60 Machine Gun.



Hoover

Con su aspecto delgado y sobre todo el "hazmereír" de todos, a Hover no le importa más que cumplir con su especialidad que es encontar las minas enemigas (dragaminas), haciéndolo un experto en la materia.
Arma preferida: ninguna.



Field Marshall Tannenberg

Este personaje está a cargo de todas la operaciones de la Tan Army, sigue al pie de la letra las intrucciones del General Plastro.



Coronel Grimm

Es el más veterano de la Green Army, desde que los soldados eran de madera todavía. Ahora esta a cargo de las estrategias de la Green Army; padre de Vikki, tomó a Sarge en su juventud y le enseñó todo lo que sabe, con lo cual Sarge lo considera su mentor.



Plastro

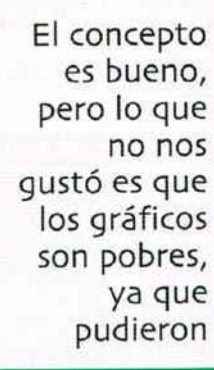
Loco, maniático, genio malvado y líder de la TanArmy, busca por cualquier medio derrotar a la Green Army. Descubridor del "mudo alternativo" (nuestro mundo), él trata de conseguir armas más poderosas para usarlas en contra de Sarge y su tropa.

Como bien sabes las batallas se realizan en escenarios muy peculiares como, dentro del refrigerador, sobre la mesa y un sinfín de escenarios donde Sarge y sus amigos tiene que detener a la Tan Army.



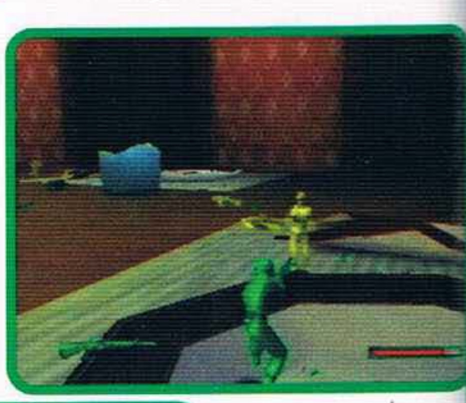






En la opción de Playmode puedes elegir bootscamp, ahí puedes practicar con todas las armas disponibles y algunos ejercicios que te serán muy útiles a la hora de jugar la misión.





El concepto es bueno, pero lo que no nos gustó es que los gráficos son pobres, ya que pudieron agregarle más cosas, pero se quedaron muy cortos, no están mal pero pudieron haber quedado mejor.



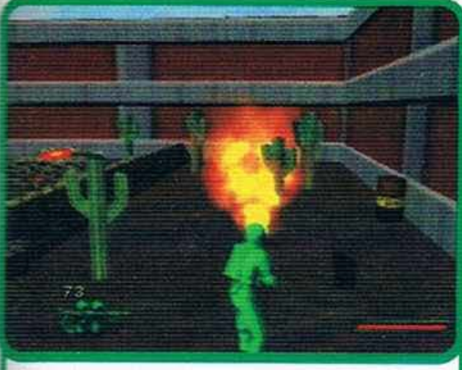


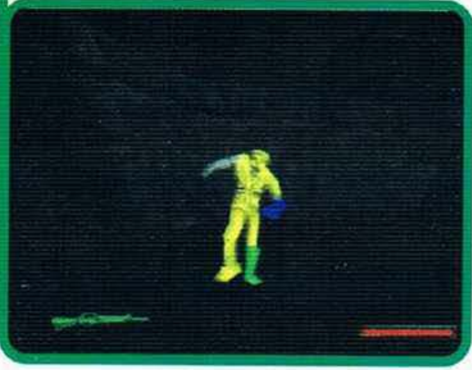
La opción de Multiplayer sigue siendo divertida, ya que aquí puedes escoger diferentes personajes y cambiarles el color ya sea azul, verde, gris o amarillo a cualquiera de los personajes, como siempre el que más victorias tenga sobre los contrarios, gana.











En general es un juego regular, ya que hay partes que no ofrecen mucha acción y por lo antes mencionado, los gráficos dejaron mucho qué desear, así que es un título decente pero hasta ahí.

Segunda Opinión

Luego del regular sabor de boca que nos dejó Army Men Air Combat, Sarge y sus comandos están de regreso, y creo que no pudieron hacerlo de mejor forma, retomando algunos detalles del concepto original y mejorándolo con una buena historia, en Army Men 2, podrás nuevamente darle vida a los populares soldaditos de plástico, ahora con nuevos personajes y una aventura digna del mundo de los juguetes. A pesar de que en general el juego es sencillo, no podemos negar que una de las mayores virtudes que presenta es la originalidad y el carisma de los personajes, y esto es lo que en realidad le da valor al juego. Como fan de la serie debo reconocer que éste tampoco es el gran juego de Army Men que estábamos esperando, para este cartucho los gráficos de los escenarios y los valores de algunos ítems son honestamente malos, pero definitivamente volver a la fórmula original da resultado, las misiones son buenas y como en los juegos de esta saga los escenarios en el mundo de los pequeños soldados con gigantescas estructuras resulta siempre atractivo. Como en otros casos este juego "se salva" gracias a lo divertido que llega a resultar el modo Multiplayer, (aún cuando sigo prefiriendo recuperar la bandera de la base enemiga con tanques y toda la cosa) que es por demás original y entretenido. Te recomiendo mucho la opción Boostcamp, seguramente si conoces de las aventuras de estos mini-militares lo disfrutarás.

THE ARKHAM



Lo bueno es que:
-Las misiones son algo interesantes.
-Los escenarios son variados.
-La mejor opción es la de multiplayers.

Lo malo es que:
-Los gráficos son pobres.
-No hay mucha acción en algunas misiones.

C.N.Profiles | Fox McCloud



Apariciones


1993:
Star Fox (SNES)


1997
Star Fox 64 (N64)


1999
Super Smash Brothers (N64)

Historia

En el lejano sistema Lylat se encuentra un planeta llamado Corneria, este es un mundo pacífico que ha sido asolado por un genio de la maldad llamado Andross. Al ser desterrado empezó a maquinar una estrategia para invadir Corneria y apoderarse del sistema Lylat, entonces fue enviado un grupo de mercenarios llamado Star Fox a investigar, en plena misión un miembro del equipo, Pigma Dengar, los traicionó y el líder, James McCloud fue derribado y perdido en combate; Peppy Hare regresó para contar lo sucedido a Fox, el hijo de James. Andross decide lanzar el ataque a Corneria, ahora un nuevo y mejorado equipo de mercenarios comandados por Fox McCloud, Star Fox; está listo para convertirse en la última línea de contra-ataque contra la amenaza que se aproxima...

Curiosidades

Star Fox fue el juego con el que se lanzó el chip SFX, que ayuda al SNES a manipular los polígonos, rotación y escala, después aparecieron otros juegos con polígonos, pero Star Fox tiene un "Feeling" especial. Se iba a lanzar Star Fox 2 pero fué cancelado, aunque la verdad preferimos que haya salido la versión de N64. En realidad, la versión de N64 es un "remake" del primer SF, pero aún así se pueden jugar ambos juegos sin que uno opaque al otro. En el juego Stunt Race (que utiliza el chip SFX), aparece una Arwing arrojándote un premio, suponemos que Fox va en ella. Es curioso (aunque comprensible) que contando con solamente dos juegos, la saga de Star Fox se haya ganado un lugar en el gran juego Super Smash Bros., donde Fox no sólo demuestra su destreza como piloto, sino también como peleador experimentado. El juego Star Fox lleva ese nombre por las letras del chip Super FX.

Caracter

Fox es un personaje bastante serio, un buen líder y amigo. Siempre tiene las cosas bajo control y confía plenamente en su equipo antes de correr riesgos innecesarios, cuidando la seguridad de sus amigos.

Aliados

Siendo un personaje que lucha del lado de la justicia, Fox tiene muchos aliados, como el General Pepper y su amigo de la academia Bill; pero los más notables son los integrantes de Star Fox: Peppy Hare (antiguo compañero de su padre), Falco Lombardi (un egocéntrico, pero fiel amigo) y Slippy Toad (un genio de la tecnología).

Enemigos

Además de detener a Andross para salvar al sistema Lylat y ganarse su pago, Fox tiene una cuenta pendiente con él, pues quiere saber qué fue lo que le pasó a su padre. Aparte, Star Wolf es el equipo-contraparte de Star Fox, sus cuatro integrantes siempre están dispuestos a demostrar que son mejores que el equipo de McCloud.

Final

Bien, el final que podemos considerar como el más apropiado y apegado a la historia es el de Star Fox 64: Después de una larga guerra y habiendo derrotado a sus enemigos, Star Fox acabó con Andross y su ejército, pero en el último momento, Fox quedó atrapado en la fortaleza de Andross. Casi a punto de desfallecer, frente a Fox aparece un Arwing piloteado por su padre, quien le muestra el camino a la salida. Después de este pequeño encuentro, Fox no vuelve a ver a su padre, él y su equipo regresan a Corneria y Pepper les pide que formen parte del ejército pero ellos deciden seguir por su cuenta. Tal vez algún día vuelvan a encontrarse James y Fox...

"Star Fox es uno de los grandes títulos de naves que hay para el N64 gracias a las voces y a la historia que te envuelven es todo un clásico, te lo recomendamos."

Ewawo

"Star Fox es uno de los mejores juegos de naves que he jugado, aunque Fox no es mi predilecto del equipo, tiene un gran carisma y te agrada controlarlo en el juego."

Panteón





LLEGAN DESDE LA JUNGLA LAS NUEVAS
DK
FIGURAS DE ACCION
AGES 4 AND UP
DONKEY KONG
HIGH SWINGIN' DONKEY KONG
NINTENDO 64
¡SON 4 MODELOS DIFERENTES Y EDICION LIMITADA!
Aprovecha esta oportunidad para verdaderos coleccionistas, ya que Nintendo pone en tus manos las figuras de acción de los personajes que están causando furor en la actualidad. Son 4 diferentes modelos cada uno con accesorios extra y movimientos diferentes.
Búscalas en los distribuidores autorizados:
Insurgentes 5687-7359
Taller de Luigi 5535-2090
Tepeyac 5759-0111
¡Recórcholis!
¡Aviso de última hora!
Checa la caja de tu N64 Funtastic Series y encuentra un cupón canjeable por 1 Figura de Acción de Donkey Kong.
Nintendo
¡GRATIS!
DONKEY KONG 64
VALE POR FIGURA DE ACCIÓN DE 1
Presenta este cupón en la tienda donde adquiriste tu N64 Funtastic Series junto con tu ticket de compra y llévate gratis una figura coleccionable de Donkey Kong.



DONKEY KONG COUNTRY



Hace ya un buen rato que Donkey Kong existe en los videojuegos, desde su aparición en Arcadia, hemos visto cómo su popularidad sigue y sigue. Aunque la versión de N64 es muy padre, la verdad no sorprendió tanto como cuando llegó al SNES en 1994, con un cambio total al DK que todos conocíamos, además de un "look" y personajes nuevos. Este juego tuvo una "secuela" basada en el original de SNES, pero con el nombre Donkey Kong Land, de la que hubieron dos secuelas.

Compañía



En realidad este no es el DK que solía arrojar barriles a Mario, sino un DK nueva generación (de hecho, el DK que debías derrotar es el famosísimo Kranky en este juego); pero bueno, este juegazo que nos dejó con el ojo cuadrado vuelve con nuevos bríos pero esta vez al Game Boy Color, en una estupenda adaptación, mejor que la versión anterior de Game Boy Monocromático.

Compatible



Clasificación

Desarrollado

Básicamente la historia es igual: un día DK le encarga a su fiel amigo Diddy qe cuide su preciada colección de bananas; pero llegaron unos sujetos llamados Kremlins (no, no se reproducen con agua) y robaron las bananas. Ahora DK y Diddy deben recuperarlas a como dé lugar.





Donkey Kong Country es un juego fielmente adaptado pero con nuevas opciones y modos de juego que lo hacen excelente, vamos a checarlo bien A Fondo, por si no llegaste a jugar el de SNES, tengas la oportunidad de hacerlo ahora, con muchas mejoras.

Memoria



Categoría

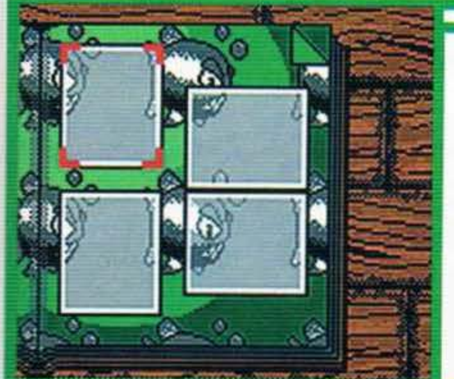
Una de las opciones nuevas es que en este juego puedes seleccionar el lenguaje, entre Inglés, Español, Italiano, Francés y Alemán. Esto nos da muchísimo gusto pues quiere decir que nos están tomando más en cuenta, ¡sigamos combatiendo la piratería para que continuemos con estas buenas noticias!



Lanzamiento









Dentro de las opciones hay mini-juegos, uno de ellos se trata de que debes golpear a los kremlins y no a los kongs, debes poner la mira en el kremlin y presionar el botón A, pero sólo tienes cuatro tiros, cuando se agotan, debes presionar B para recargar y poderlos golpear.







Este juegazo es compatible con la Game Boy Printer, así que podrás imprimir muchas cosas del juego, además de que trae letras (en varios idiomas) y números adornados con los personajes del juego.

Otro de los mini juegos trata de que Donkey debe pescar a varios de los persona-jes acuáticos del juego, debes controlar con el Pad la dirección del anzuelo y con A jalas a los peces, es bastante entretenido y más si quieres pescar justo un tipo de personaje.



Puedes salvar tus récords de los mini- juegos en el cartucho.



Ahora tiene una presentación muy al estilo de DK64 para seleccionar tu modo de juego, opciones, etc.





Cuenta con los mismos mundos que en la versión de SNES, claro que con algunos elementos diferentes.

La jugabilidad es la misma que en el SNES, cuenta con los mismos botones:







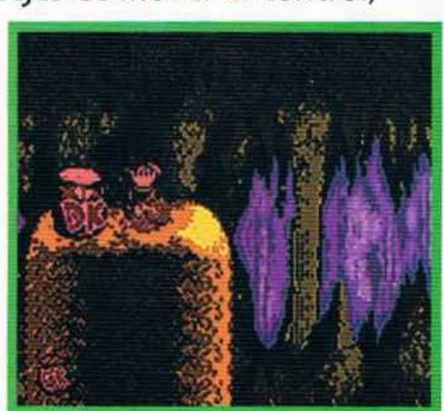


B Corres, golpeas, B + Abajo golpeas el suelo



Select Cambias a los micos

Las animaciones son tan buenas que incluyeron incluso las clásicas secuencias de cuando dejas de mover el control, checa a Diddy rascándose la cabeza por las pulgas.





Todas las escenas están aquí en el Game Boy Color, aunque no con la misma gama de gráficos,

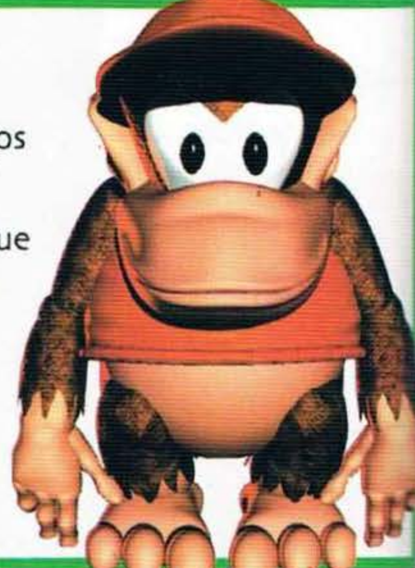


¡pero se ven y se juegan excelente! ¿Qué sería de un buen simio sin columpiarse en una liana o cuerda?

Como en la versión de SNES, aquí también cuentas con tus amigos: Rambi, Expresso, Winky y Engarde quienes te ayudarán a encontrar los bonus ocultos y vencer a tus enemigos, aunque aquí cuando los agarras, no apareces sobre ellos, sino que controlas al animal solamente.



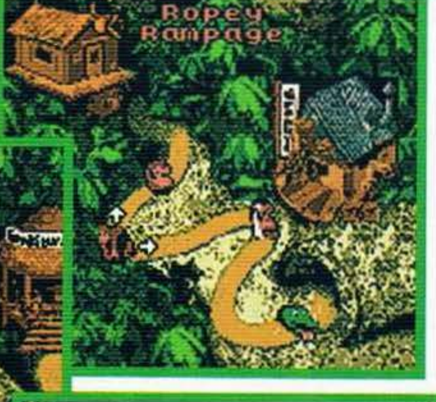






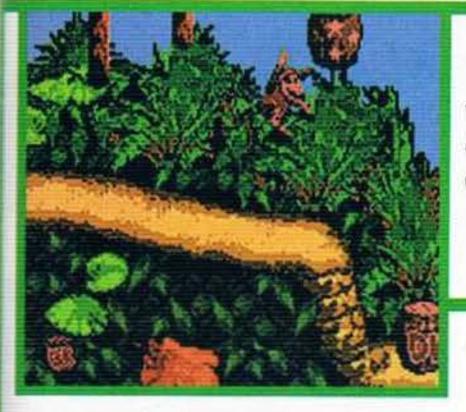


¡¿Quién se atrevió a decir que los juegos de antaño eran malos?! Pues pobre del que lo piense, porque el viejo Kranky Kong está aquí listo para regañar a todo mundo y (muy a su manera), dar tips del juego.



¡Si, leíste bien! Como una fiel adaptación, esta versión contiene todos los Bonus ocultos del juego, la diferencia es que aquí te marca con letras rojas cuando ya encontraste todos los de una escena. (¿Habrá también 101%? mmhh.....)

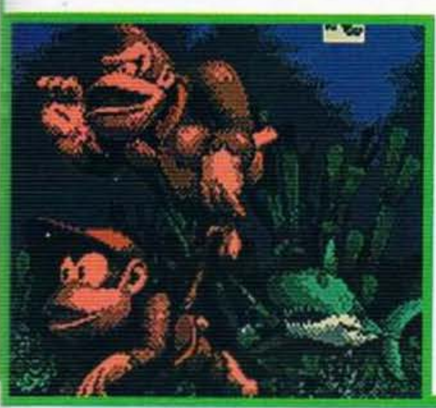




Durante tu recorrido encontrarás los ya clásicos barriles, tanto normales, de metal, de checkpoint, explosivos, etc.



Cuando juntas tres de estas figuras, entras en uno de los bonus de cada animal. Aquí debes recolectar el mayor número de figuritas de oro para obtener vidas extras.



Donkey Kong Country es uno de esos juegos súper excelentes, tiene buena movilidad, muy buen "feeling" y es una adaptación muy padre del original DKC, las nuevas opciones también le dan un toque más al estilo del nuevo Donkey Kong, pero sin olvidar los inicios; en general es un muy buen juego que no te debes perder si eres un gran fan de estos gorilas y si no lo eres, te recomendamos que le des una buena checada.

Segunda opinión

Ahora los clásicos del súper NES estarán haciendo su arribo al GBC, con la llegada de Mega Man Xtreme (que es casi igual al Mega Man X) y Dokey Kong Country tendremos la oportunidaqd de jugar grandes títulos, además Donkey Kong Country es igualito a la version del SNES, con todos los secretos, jefes y restos que lo caracterizan. Es un gran título el cual no debes dejar pasar y las gráficas y la música son buenas.
Los grandes jefes , la dupla de Donkey Kong y Diddy Kong es un gran deleite, aunque al momento de escribir esta reseña todavía no llegaba al final, creo que el enemigo al final ha de ser el mismísimo King K. Rool. Con todos los animales que te ayudan y algunas cosas extra, Donkey Kong Country es, sin lugar a dudas, un clásico que debes tener ahora en el Game Boy Color.

EWAWO.

DONKEY KONG COUNTRY

Lo bueno es que...

-Cuenta con todos los elementos del original.
-Tiene nuevas opciones
-Excelente jugabilidad y "Game Replay".

Lo malo es que...

-Lo único malo que le encontramos es que no lo puedes jugar en el GB monocromático.

a fondo

Mia Hamm Soccer64

Para las videojugadoras que gustan del fútbol soccer, por fin ha llegado título pensado para ti y se trata de Mia Hamm Soccer64, donde podrás jugar con los equipos de la liga estadounidense del fútbol femenil y con algunas selecciones para que tengas la oportunidad de ganar la copa del mundo.



Compañía



Compatible



No. de Jugadores



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento





Para empezar te diremos que el control es fácil de utilizar, ya que aen comparación con otros de su estilo, como los International Super Star Soccer o los FIFA, en los cuales utilizas la mayoría de los botones para ejecutar pases, elevar el balón, correr, driblar y un sinfín de cosas que tienen estos títulos, aquí sólo necesitas 4 botones para jugar y la verdad para el público al que está enfocado este título, es una gran noticia.





Como te mencionamos antes, en este título podrás jugar en la liga de los Estados Unidos, ya que es de donde proviene Mia Hamm, quien es de las mejores jugadoras de soccer que hay.

Puedes escoger el equipo del estado que más te guste, para empezar la liga en donde tienes que conseguir el mayor número de puntos posibles, entrar a la fase final y ganar la liga.



También está la opción de campeonato donde juegas un mundial y donde puedes escoger a varias selecciones femeniles. Puedes formar los grupos como quieras o puedes seleccionar la opción al azar, puedes seleccionar varios equipos para que otras amigas le entren al mundialito y puedan jugar todas con sus equipos, por ejemplo.









La clásica opción de Training no podía faltar, aquí puedes practicar pases, tiros de esquina, cabezazos, pénaltis y todas las jugadas básicas que hay en el juego, pero no esperes que por ser un entrenamiento la portera vaya ser fácil, al contrario, ella entrena para mejorarse y no te dará oportunidad de anotar goles.





Los gráficos son buenos y cuenta con varias jugadas que puedes realizar, pero en algunos momentos los personajes se ven medio acartonados y en algunas ocasiones las jugadoras parecen "enojadas".



Aquí vemos a Mia Hamm besando la Copa, tras haber derrotado a China en penales en la final del mundial de fútbol para mujeres que se llevó a cabo en canchas estadunidenses en 1999.

Mia Hamm empezará a patear la pelota en la naciente liga fenemil de soccer en Estados Unidos en el equipo Freedom que tendrá su sede en Washington y tendrá como compañera a la brasileña Pretinha, una pareja fenomenal.



Si los otros títulos de soccer cuentan con narrador, ¿este se quedará atrás?, pues no, aquí cuenta con una narración de una comentarista de soccer de Estados Unidos, ¡así es! el juego tiene narración como cualquier otro de soccer y en general es una muy buena narración a excepción del momento cuando anotas un gol, ya que como lo cometamos antes, no despierta la misma emoción que se siente al anotarlo.



Otra comparación con juegos que ya han salido de este género, notamos que le falta algo de "intensidad", a lo que nos referimos es que el juego no es muy dinámico, ya que no tiene la velocidad de un FIFA o la emoción al anotar un gol del comentarista y del público del ISSS, ya que aquí no te contagian esa emoción.



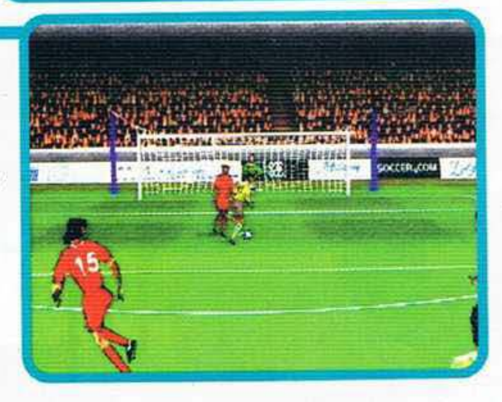




En general los gráficos son buenos, aunque las jugadoras se ven un poco "acartonadas", el estilo de juego es fácil para que no cueste trabajo jugar y la movilidad es buena para un juego de este tipo, aunque es un poco lento para las jugadoras que ya tengan experiencia en este tipo de títulos y una opción que tiene, al igual que el ISSS 2000, es que puedes escoger el idioma español, bueno la diferencia es que la narración no es en español como el antes mencionado, pero todas las opciones y los subtítulos están traducidos.



Bueno y para todo esto ¿quién es Mia Hamm?, bueno para los que no la conocen o no sabían nada de ella, les tenemos una pequeña biografía de esta mujer que es jugadora de soccer en Estados Unidos y además tiene una fundación en la cual ayuda a personas con enfermedad en la médula y que hayan tenido una vida plena en el deporte.





Mia Hamm
Biografía

Nació el 17 de Marzo de 1972 e Selma, Alabama, el nombre real d Mia que sus padres le dieron e Mariel Margaret Ham Mia es amante del juego de fútb soccer desde la edad de los se años. Teniendo una gran cantid de goles anotados en torneos internac nales, Mia es considerada por much como la mejor jugadora de soccer que h en el mundo. Miembro del equi nacional feminil de los Estados Unidos la edad de 15 años, Hamm desempeñó u papel crucial para obtener el campeona mundial que se celebró en 1999 y tambi para obtener la medalla de oro en l juegos Olímpicos de Atlanta en 1996. H ganado cinco veces el título de la me atleta en el fútbol femenino de l Estados Unidos (1994-98) y cuatro ve campeona del fútbol femenil de la NC con la universidad de Carolina del no (1989, 90, 92, 9

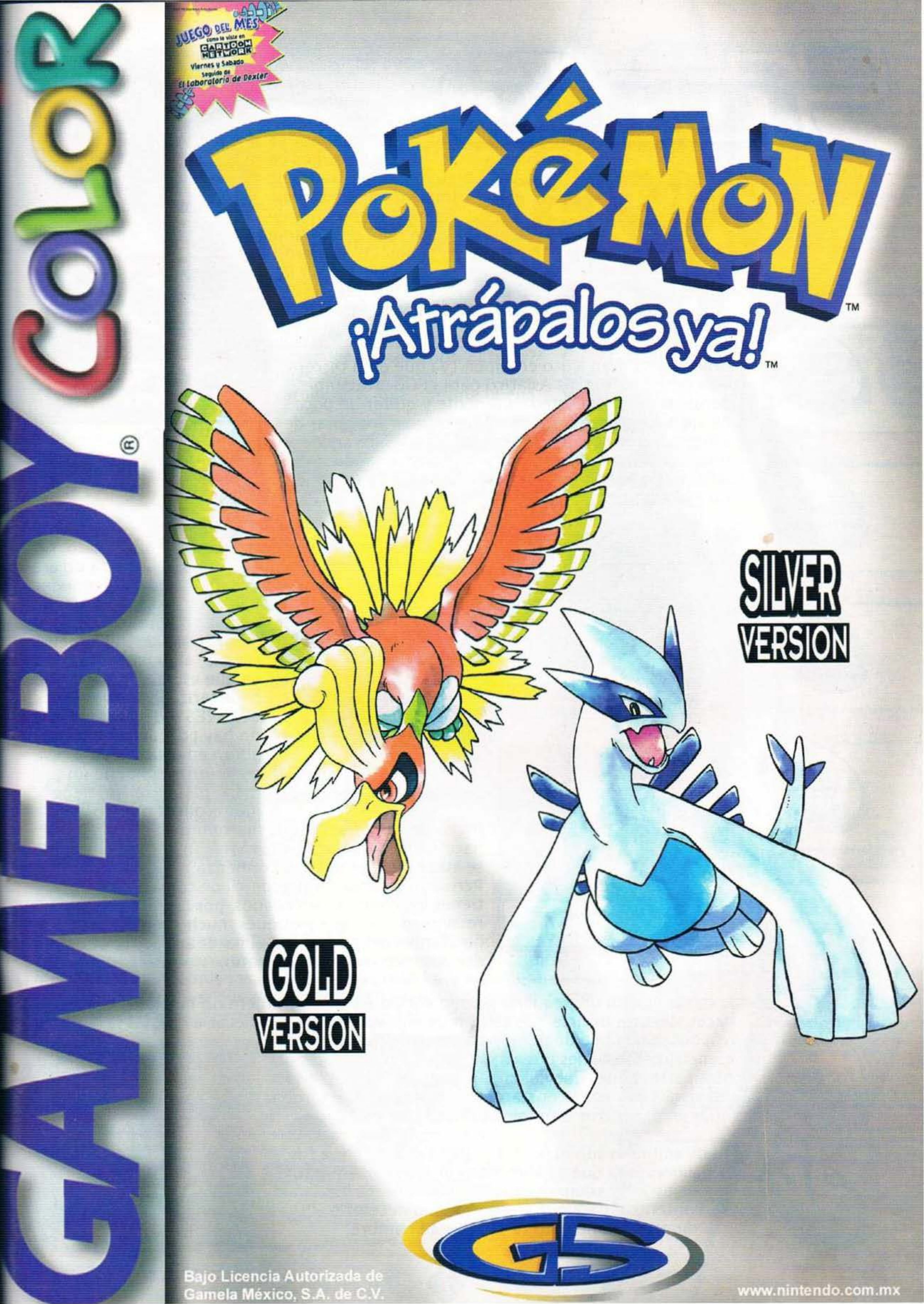
mia hamm foundat

Las ventas de este título de N serán para la Fundación Mia Ham que da apoyo a gente enferma de médula ósea (enfermedad q padece su hermano Garret) y ayu a dar oportunidades a jóven mujeres deportistas con lo cual compras este cartucho contribui a una noble cau



Lo bueno es que
-Este título está perfectamen diseñado para l videojugadoras con ganas d un juego de socce
-Es fácil de jugar, ya que co cuatro botones logr jugadas básica
-Tiene gráficas decente

Lo malo es que
-Es un poco lent
-Los jug...perdón, es la fuerza d la costumbre...las jugador están un poco acartonad y deforme


GAME BOY COLOR®
JUEGO DEL MES
como lo viste en
CARTOON NETWORK
Viernes y Sabado
Seguido de
El Laboratorio de Dexter
POKéMON™
¡Atrápalos ya!™
SILVER VERSION
GOLD VERSION
GS
Bajo Licencia Autorizada de
Gamela México, S.A. de C.V.
www.nintendo.com.mx



Qué tal, estimado lector, espero que tengas un excelente día, ya que hoy te hablaremos de cómo mantener tu granja limpia para que trabaje como los engranes de un reloj en el Game Boy Color, claro, acaba de salir la nueva historia de Harvest Moon para este sistema.









Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento



Gracias a su gran exito en Japón (ya que es la tercera versión en dicho país Asiático para el GB) Natsume decide traerlo a nuestro continente y quitar un poco de violencia en los sistemas, para brindarnos horas de sano entretenimiento ya sea pescando, cultivando una gran variedad de frutas y verduras, criando animales o buscando pareja una vez que ya seas todo un gran granjero.



El juego anterior era bastante bueno y entretenido, sin embargo había perdido algunos puntos, el mapa no era lo suficientemente grande y lo peor de todo es que no podías enamorarte de ninguna de las chicas del pueblo, algo bastante triste ya que eso es lo que caracterizaba sus versiones del SNES o del N64, pero no hay porqué lamentarse, ahora en ésta nueva recapitulación tiene un mapa más extenso, tiene más acontecimientos y lo mejor de todo, tienes que fijarte muy bien quién te hace ojitos o qué es lo que más le gusta a la chica que te atrae para ganarte su confianza.
Pero aún el amor es algo difícil de conseguir si no tienes los conectes adecuados, por lo mismo te recomendamos que platiques mucho con los habitantes del pueblo, así al hacer amigos te podrán dar consejos o echarte la mano.

Si creías que en un pequeño pueblo siendo un chico granjero no hay nada qué hacer, déjanos decirte que estás muy equivocado, ya que llevar a cuestas la responsabilidad de una granja no es nada fácil, esencialmente tienes que cuidar muy bien el lugar, por otra parte, tienes que cuidar tus cultivos, ya que si no los riegas con agua constantemente, puede que tarden más en dar frutos o simplemente se sequen.



Los animales son otra onda, tienes que cuidar a tus gallinas para que se alimenten bien al igual que tus ovejas y vacas, aparte tienes que mantenerlos contentos, para que te den todo lo necesario durante el año y no te mueras de hambre.

Claro está que si jugaste los juegos de las otras plataformas te tardarás un poco en acostumbrarte a los resumidos botones del Game Boy, pero pronto le agarrarás al hilo; si es el primer juego que tienes en tus manos de esta saga, no tendrás problema alguno para comenzar en el mundo de las granjas virtuales.



Si realmente quieres tener una pareja, tendrás que remodelar tu casa, un cuarto de 6 metros cuadrados es suficiente para ti, pero no para dos, por lo que tendrás que ganarte la vida y aparte hacer todo lo posible por expander tus terrenos. ¿Cómo? Pues para eso están los carpinteros, que por una buena cantidad de dinero te construirán un invernadero, un puente para conectar tus tierras con una extensión más de tu propiedad, en fin, podrán facilitarte la vida a ti y a tu pareja.



El reloj virtual corre sin detenerse cada día para brinarte todo un reto al tratar de completar la mayoría de tareas en el menor tiempo posible.

Es bueno que Natsume se preocupe por hacer este tipo de juegos para demostrar que no todo es violencia y sangre en el magnífico mundo de los videojuegos, aparte de que está muy bien desarollado y lo mejor de todo es que puedes llevar tu granja a cualquier parte, así no tendrás que aburrite como el clásico chico citadino que se va al campo (es broma).





Segunda opinión

Natsume siempre se ha caracterizado por tener bastante inventiva en cuanto a desarrollo de conceptos para juegos y al parecer, con la serie de Harvest Moon le ha dado al clavo.

Gracias a su sencillez y fácil relación a las acciones, sólo es cuestión de minutos para que te sumerjas en este maravilloso mundo de las granjas virtuales, poco tiempo después sólo estarás pensando en que no le has dado de comer a tus animales o preguntándote qué harás el día de mañana si es que llueve.

Lo mejor de este título es que puede servir como ejemplo a los niños en desarrollo para que comiencen a ver las responsabilidades, al igual de ver cómo mucha gente se gana la vida cultivando o criando animales (sobretodo a los niños inquietos que siempre quieren saber el por qué de las cosa y aunque parezca que éste es el objetivo principal del juego, no lo es, ya que si además no te diviertes, pues no es un buen juego ¿no crees?

Conejo



Lo bueno es que...

-Conserva los mejores puntos de sus predecesores.
-Es totalmente portátil.

Lo malo es que...

-Los tres años que te dan se van volando.
-No hay tanta interactividad con tu mascota.





Nada como hacer un súper título de arcadia en el que participe el legendario Bruce Lee y que compitan varios luchadores de karate.



International Karate es un juego en el cual puedes combatir en varios escenarios del mundo contra un poderosísimo karateka, claro con sus reglas, tienes que derrotar a tu oponente con técnicas de karate, en las cuales tienes que hacer puntos o medios puntos. Primero tienes que gastarle toda su energía a tu adversario, después debes derribarlo con cualquier golpe, puedes usar patadas o golpes

Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoria

Lanzamiento



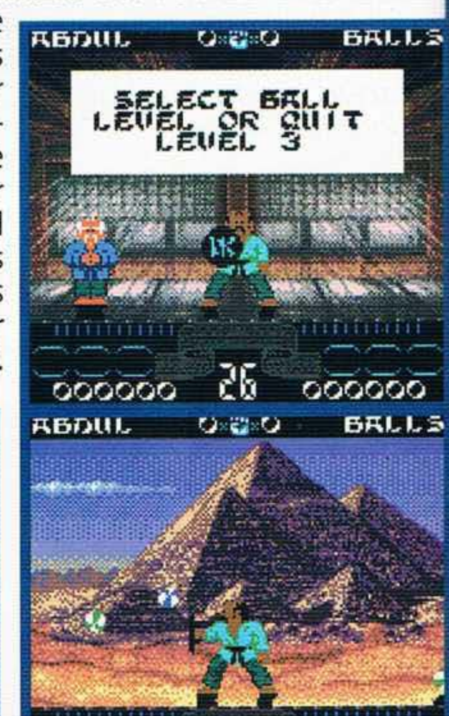
En este título tienes tiempo para derribar a tu contrincante, y si se te acaba, tienes que hacerlo en dos de tres rounds (como cualquier juego de arcadia).



Cada vez que terminas con un enemigo pasas a un modo de bonus, aquí llegarán pelotas botando hacia a ti y con un escudo deberás detenerlas con movimientos hacia la derecha o la izquierda arriba, abajo y en medio, debes tener cuidado porque si se te cae una pelota, pierdes esos bonus pero sigues adelante en las peleas.

En Practice Bombs tienes que patear o golpear las bombas que te arrojan de un lado a otro antes de que exploten y sale un contador en cada bomba cuando te tardas en desactivarlas; si el contador de la bomba llega a cero, explota en ese momento y pierdes. Si terminas estos niveles, puedes seguir escogiendo el nivel.

También existe el modo de Practice Balls en el cual tienes que detener las pelotas sin tener que pelear antes, sino directamente pero en este modo puedes escoger el nivel de dificultad para detener las pelotas. Los niveles que te dan a escoger son del 1 al 9.







Otro modo de juego muy divertido para practicar es Practice Endurance, aquí cada que terminas con cualquier nivel va aumentando la dificultad automáticamente y no tienes que elegirlo.



También, antes de aventarte a la pelea puedes practicar en el dojo, escoger a tu



contrincante y sólo pelearás un round contra tu adversario.

En Practice Dojo, no tienes acceso al modo de bonus con pelotas y bombas al terminar tu entrenamiento.



En International Karate 2000 cada que termines con un adversario, te dan el súper password para que sigas jugando desde donde te quedaste y no desde el principio.

Este gran título tiene buenos gráficos en cuanto a peleas se refiere, los peleadores tienen bastantes movimientos en el combate, también se apega mucho con la realidad en cuanto a los puntos como en el deporte real.





Segunda opinión

Hace mucho tiempo (alguien por ahí se ha de acordar también), para la Commodore 64 había un juego de Karate que, perdón por mi mala memoria, pero no me acuerdo cómo se llamaba. El chiste es que ese título estaba buenísimo e International Karate es como una versión moderna de aquel juego. Si practicas el Karate, a este título lo encontrarás muy real, ya que los puntos se marcan de forma muy precisa y no hay poderes especiales, por lo que deberás ganar a puño limpio. La dificultad también es muy buena, así que de este punto no podrás quejarte. Si lo que buscas es un título de peleas con mucho reto, sencillo y diferente a lo que has visto en el mercado últimamente, International Karate 2000 es una excelente opción para GBC.

DENSHO



Lo bueno es que...

-Tiene infinidad de escenarios.
-Existen bastantes peleadores a escoger.
- Hay opción de jugar los otros modos. sin tener que sacarlos antes.

Lo malo es que...

-No tienes varias oportunidades en los juegos de práctica
-Tienes muy poco tiempo en los rounds.

a fondo

Es muy importante que a parte de haber juegos para niños, también haya actualizaciones o nuevos títulos para las pequeñitas del hogar. Los personajes de este título son los conocidos juguetes de Playmobil, que como sabes, desde hace mucho tiempo estos juegos han sido la sensación para chicos y grandes.





A Laura le implantaron el hecho de jugar con diferente idioma según el país para entenderle en su lenguaje natal, por cierto la traducción al español es verdaderamente excepcional y es muy clara.



Empiezas desde un menú donde puedes escoger el modo de juego que existe, como aventura y minujuegos, el password y el Ubi Key que a continuación te explicaremos.

Clasificación

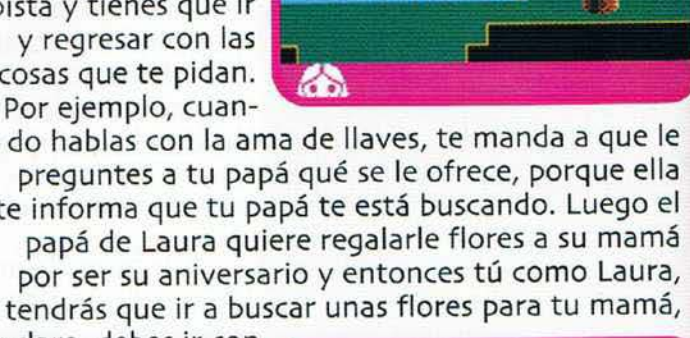
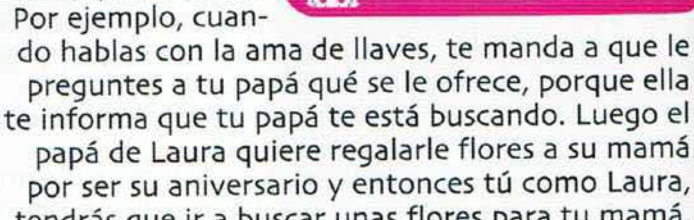




En el modo de aventura, desde el principio te dicen cuál es tu objetivo en todo el juego; hablan de un medallon que nuestra protagonista se encuentra, entonces ella habla con su abuelo y éste le dice que tiene que desactivar todos los colores de los diamantes del medallón que encontró.

Desarrollado



Para que Laura llegue a su objetivo, deberás platicar con los muñecos animados de Playmobil que te encuentres para que te den una pista y tienes que ir y regresar con las cosas que te pidan. Por ejemplo, cuando hablas con la ama de llaves, te manda a que le preguntes a tu papá qué se le ofrece, porque ella te informa que tu papá te está buscando. Luego el papá de Laura quiere regalarle flores a su mamá por ser su aniversario y entonces tú como Laura, tendrás que ir a buscar unas flores para tu mamá, y claro, debes ir con una florista a que te las dé, y una vez con las flores debes ir a dejárselas a tu mamá y así sigue y sigue Laura, hasta encontrar las ya mencionadas gemas del medallón.

Memoria



Para que se te haga un poco más fácil cumplir con las misiones de Laura, cuando tienes algún objetivo te ponen una flecha sobre Laura indicándote hacia dónde debe ir para encontrar todos los ítems que te van pidiendo en el arduo camino.

Categoría







Lanzamiento





También existen unas pruebas, las cuales tendrás que pasar para obtener lo que desees.
Cada vez que termines una prueba de estas, podrás seleccionarla después en el modo de minijuegos y lo podrás jugar sin tener que regresarte en el juego de aventura normal. Al inicio de cada prueba te indicarán lo que debes hacer.



En las pruebas primero te enseñan casi la solución o la manera de encontrarla más fácil y luego pasarás al minijuego. En cuanto lo termines, te dan lo que prometió el personaje que habló antes contigo y se abrirá el minijuego.

En password, cada vez que te dan algún ítem, puedes salvarlo y empezar desde donde te quedaste, con el password que te dan en ese momento.





En el Ubi Key es un menú donde puedes hacer alguna transferencia de ítems con una amiga por medio del Cable Link.



Este es un título pensado para las pequeñas en casa, pero si tú eres curioso (o curiosa) te va a ser muy divertido y sencillo sólo tienes que seguir las instrucciones de cada persona que encuentras a tu paso.



Qué mejor manera de involucrarte en un juego para niños que con este nuevo título, a final de cuentas ¿quién no conoce a los personajes de Playmobil? En este nuevo cartucho tu misión será ayudar a tus familiares y amigos para poder iluminar el misterioso medallón que encontraste y así hacerlo un medallón mágico gracias a la intervención de las hadas.Como puedes ver, toda la historia está dirigida para pequeños (ñas) videojugadores (ras), y lo interesante es que reúne características de los más simples juegos de plataformas, puzzles y rpg's, algo muy interesante si consideramos que hay pocos juegos de este tipo para pequeñines, el juego en general es bueno y entretenido. Si estás leyendo esta segunda opinión y ya leíste el artículo , creo que definitivamente tienes que darte una oportunidad y jugarlo, elementos como los gráficos y la música te dejarán satisfecho.
THE ARKHAM

Laura

Lo bueno es que:
- Es un juego dedicado para las pequeñas videojugadoras.
- La traducción al idioma que escojas es bastante buena.
- Tienes que ir y venir, así te aprenderás los caminos.

Lo malo es que:
- Es un juego muy largo y tedioso.
- Para obtener todos los minijuegos tienes que recorrer la mayor parte del juego.



Memoria
128 megabit

Categoría
A acción

Lanzamiento
2K noviembre

¿Qué sucede cuando un tigre naranja saltarín, roba la atención del personaje principal de una historia que conocemos todos, poco a poco gana terreno y le dan una película, sigue cosechando éxito y gana día a día más popularidad? ¡Pues aparece un cartucho de N64!



Seguramente todo el mundo recuerda al buen Tigger como el despistado y atolondrado tigre hiperactivo amigo del Oso Pooh, del cuento clásico de Disney, sin embargo, poca gente recuerda el concepto y la imagen original de este amigo de peluche, la primera vez que Tigger apareció en la historia del Oso Pooh, original de A. A. Milne en 1926 (The House at Pooh Corner) fue dibujado por Ernest Sheperd y es así como lució por primera vez.

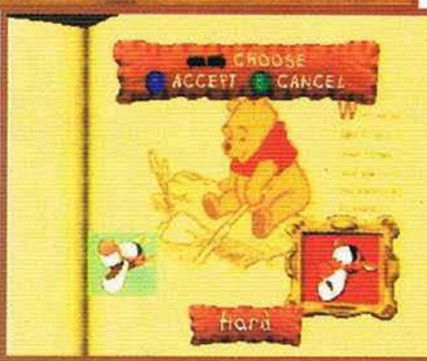


Pero bueno, dejémonos de historia y vamos a lo que verdaderamente te interesa, en Tigger's Honey Hunt, toda la pandilla del cuento del oso Pooh está de regreso, para confirmar que los side-scrollers, siguen siendo una buena alternativa para hacer juegos muy divertidos.

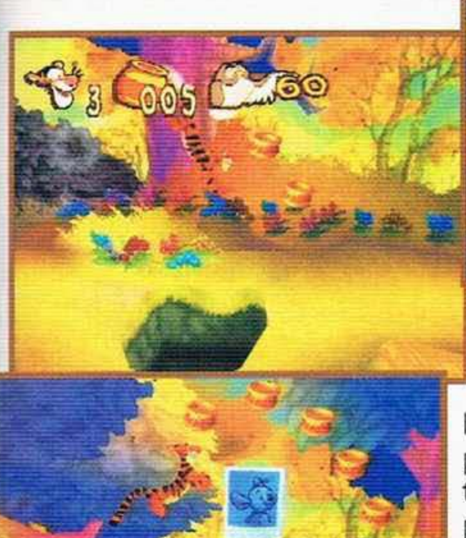


La historia dentro del juego es la siguiente, Winnie Pooh está planeando hacer una gran fiesta, para todos sus cuates, pero para ello necesita una cantidad industrial de miel para compartir con sus amigos. Al comentar este pequeño detalle al siempre alegre Tigger, éste toma la iniciativa y sale en busca de la miel necesaria para que empiece el reventón.

Comencemos por revisar las opciones, que de entrada son uno de los varios aciertos de este título, visualmente el modo como te mueves en los menús resulta muy atractivo, ya que todo en este cartucho, sucede dentro de un libro, de esta manera y para moverte en los menús tendrás que acercarte a las páginas o pasarlas de manera que puedas avanzar en el libro y así en las opciones, como en un libro real.

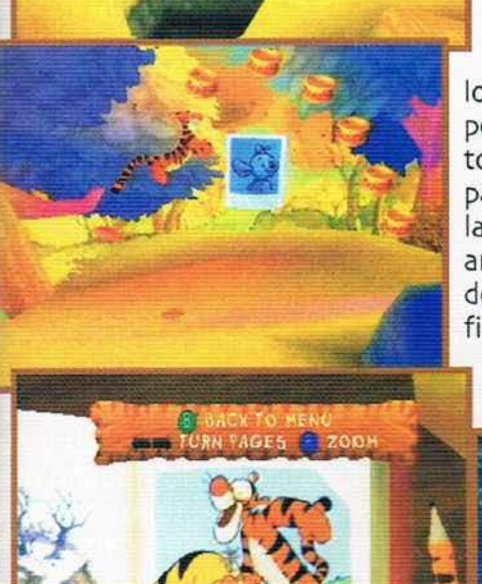












En el modo de historia, tienes que recolectar los tarros de miel necesarios para que pueda llevarse a cabo la fiesta de Pooh, de esta manera tu misión es recolectar y buscar los 100 tarros de miel que están en cada stage, para lograrlo tendrás que saltar, saltar, y saltar, aparentemente suena muy sencillo, pero la verdad es que este juego tiene su chiste, porque no es sencillo encontrar todos los tarros de cada stage, algunos están ocultos en cavernas o al menos para llegar a ellos tendrás que investigar toda el área, de manera que encuentres la mayor parte de tarros, ya que al final de cada stage te encontrarás con el amigo Búho, y él te dirá si encontraste los tarros necesario para seguir avanzando o bien, si tienes que regresar a buscar más para que pueda llevarse a cabo la fiesta. En caso de que no encuentres los tarros necesarios, este juego te da dos opciones para lograr avanzar al siguiente stage, puedes comenzar desde el inicio e intentarlo todo otra vez, o puedes tomar un reloj que sale al principio de cada stage y antes de diez minutos encontrar los tarros que te faltan, llegar con el búho y avanzar a la siguiente escena. Aún cuando tendrás que enfrentarte a diversos enemigos como enjambres de abejas, o zebras enojadas, sólo por citar algunos, durante tu aventura tendrás que recolectar también las fotos que encuentres del pequeño Roo, si las encuentras todas asegurarás una foto para el álbum que aparece en el menú de inicio.





A lo largo del juego encontrarás letreros que te indican hacia dónde debes avanzar, estos a su vez sirven como checkpoints, así en caso de que te pierdas, puedas continuar en ese lugar.



Por si todo esto no fuera poco, en el camino te encontrarás también con los demás personajes del cuento de Pooh, cada uno de ellos te pedirá que le ayudes a encontrar algo que está perdido, en cada uno de los casos deberás buscar el objeto perdido y devolverlo; esto te ayudará a completar el porcentaje de cada stage.



En cuanto a la movilidad de Tigger no hay mucho qué decir, los movimientos son muy limitados, al principio lo único que puedes hacer es saltar y agacharte. Conforme avances, aprenderás técnicas para hacer nuevos movimientos como mantenerte en el aire luego de un salto, o utilizar tu cola para tomar más impulso y alcanzar lugares más altos.





Por otro lado están los minijuegos, durante el modo historia, te toparás con ellos para seguir avanzando, pero si quieres cambiar de aires por unos momentos,o quieres compartir tu juego con algunos amigos, puedes entrar al modo de minigames, en este modo pueden juagr hasta 4 jugadores simultáneamente. Existen tres juegos, en el primero tienes que seguir los movimientos de Conejo, él marca los movimientos y tienes tiempo límite para hacerlo como él; el segundo es contra Pooh, el chiste es lanzar una rama al río y esperar para ver cuál es la que la corriente lleva primero a tocar la soga, la rama que llegue primero a la soga gana y el último es el típico piedra, papel, o tijera y lo juegas contra el Búho.





Visualmente el juego es muy atractivo, está lleno de pequeños detalles que lo hacen muy divertido y gracioso, como los movimientos de Tigger cuando no está en movimiento, o los enemigos que te encuentras al paso. Los escenarios están bien hechos, todos están llenos de colores y crean el ambiente del Bosque de los 100 acres. La música es algo repetitiva, pero terminas acostumbrándote, lo mismo pasa con las expresiones de Tigger.





Este juego está dedicado de principio a fin para pequeños videojugadores, es muy recomendable para aquellos que se inician en los video-juegos y para fans del simpático Tigger, aunque hay que reconocer que gracias a lo bien que están los gráficos resulta un juego interesante y agradable para cualquiera.



Segunda Opinión

Afortunadamente siempre existe un patiño que supera en éxito al personaje principal, y es precisamente esto lo que sucede en Tigger's Honey Hunt. En este cartucho tendrás que ayudar a Tigger a encontrar tarros de miel para la fiesta de Pooh (afortunadamente Pooh casi no sale); en general el juego es bueno, definitivamente está dirigido a los fans de Tigger, aunque honestamente no puedo negar que pasé un rato agradable probando el juego.

Los gráficos son verdaderamente interesantes, algunos escenarios como los que se desarrollan de noche están llenos de pequeños detalles que en conjunto logran una sensación muy parecida a los dibujos de la película de Disney, en cuanto a los mini juegos y la opción multiplayer, definitivamente pudieron hacerlos mucho más entretenidos, ya que todos son algo lentos y en algunos casos, como en el que hay que imitar a Conejo, llegan a ser hasta tediosos y aburridos.

Si conoces a Tigger, viste la película, o sencillamente conoces la historia de Pooh, tendrás una idea más clará de lo que podrás encontrar en este juego, mucho Tigger, muchos saltos y mucha diversión. Definitivamente tienes que jugarlo y confirmar por qué considero una bendición que los patiños superen a los personajes principales. (aún cuando son tan tiernos como el mismísimo Pooh)

THE ARKHAM

Tigger's Honey Hunt

LO BUENO ES QUE:

-Finalmente Tigger llega al N64 con su propio juego, y no pudo hacerlo de mejor manera.

-Verdaderamente los gráficos valen mucho la pena, se nota el empeño puesto en el juego.

-Es un buen juego para niños que seguramente disfrutarán muchos papás.

-Los sonidos son exctamente iguales a los que hace Tigger.

LO MALO ES QUE:

-El juego es muy, muy corto

-La movilidad es limitada, ¡llega un momento en que te cansas de saltar!

-Luego de un rato los minijuegos pueden ser aburridos, muy lentos y muy largos.




CLUB
Nintendo
PAPER
MARIO


CLUB
Nintendo
THE LEGEND OF
ZELDA®
MAJORA'S MASK™



Compañía

Avalanche Software

Compatible

No. de Jugadores

Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría

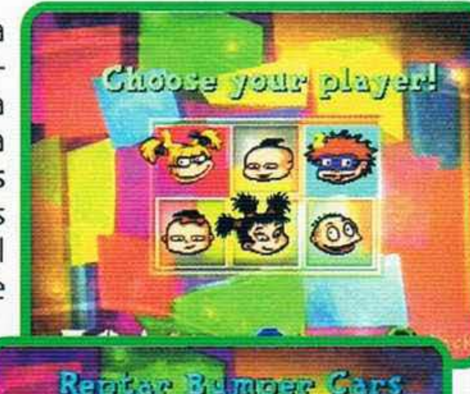


Lanzamiento





Ya está de regreso la traviesa pandilla de los Rugrats, pero ahora en un súper título para el N64 y esta vez, no se trata de un juego de mesa, sino de un juego de búsqueda sacado de la película "Rugrats in Paris".



Esta historia empieza en un parque de diversiones. Para empezar a jugar, puedes escoger a cualquiera de los personajes Rugrats, casi todos tienen las mismas características, el ambiente en que se desarrolla el juego es en 3D, y tu misión es buscar tickets para luego cambiarlos por premios, pero eso no es todo, ya que también tendras que hacer algunas pruebas para obtener tickets especiales de color dorado.





Durante tu recorrido en el parque de diversiones, te vas a encontrar con consolas que te ayudan a saber que botón apretar, el lugar donde estás, etc. También te indican qué es lo que debes hacer en cada prueba.





En caso de que quieras cambiar de lugar dentro del parque de diversiones, un práctico mono-riel te llevará a la zona que tú le indiques de manera rápida y eficiente.





Para conseguir los tickets, como ya lo habiámos mencionado, tienes que entrar a un mini-golfito; lo que debes hacer es que tu bola entre en el orificio debajo de la bandera y así obtener más tickets. Para concretar la prueba debes hacer los nueve hoyos, si lo haces con la menor cantidad de golpes posibles te entregarásn más y más tickets dorados para cambiarlos por ítems.



En otra de las pruebas tienes que jugar hockey contra un ninja que se mueve sobre un carrito, el objetivo es que el disco entre en la cabeza de un dragón, evitando claro, que te anoten goles a ti, pero si golpeas al adversario o te choca, tus puntos se convierten en globos. La ventaja es que los puedes recuperar, pero lograrlo debes destrozarlos con tu carrito, pero con cuidado, porque también tu adversario te los puede quitar.

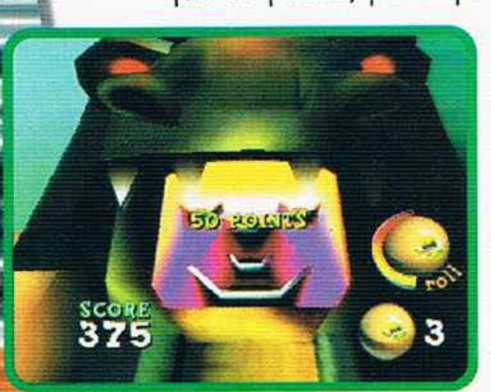




Como en todos los parques de diversiones, en este cartucho podrás subirte a los famosos carros chocones contra todos los amigos de Rugrats y conseguir el número más alto de globos sin que te los quiten. Para lograr ser el ganador, deberás recolectar la mayor cantidad de globos en menos de 2 minutos.



Cuando pasas por el "pueblo polinesio" (imaginamos que es así, por el ambiente de volcanes) puedes jugar otro clásico de los parques de diversiones: los tragabolas. Como en la vida real, tu misión es hacer el número de puntos que te piden, para que te den los billetes dorados, claro mientras más complicado, más puntos, busca siempre las esquinas, valen más.



Existen las típicas opciones de empezar un juego y de empezarlo de donde te quedaste, para esto, necesitas un Controller Pak donde vas guardando todo lo que hayas obtenido desde el prinicipio.





Todos los juegos que te encuentras durante tu recorrido en el parque de diversiones, los encontraras como mini-juegos pero en modo de multiplayer donde puedes jugar hasta con cuatro amigos más.

Este es un título pensado para los pequeños videojugadores, es divertido pero como todos los juegos de búsqueda, puede llegar a ser un poco tedioso. En cuanto a los gráficos, son excelentes; los personajes están bien hechos y son iguales a los originales. Por ser un juego en 3D la visión de la cámara puede llegar a provocarte una sensación de mareo.

Algo muy chistoso que encontramos en la red, son estas parodias de obras de pintores famosos con los personajes de Rugrats.





Noche estrellada
Van Gogh



Mona Lisa
De Vinci



La clase de danza
Degas







Arlequin accoude
Picasso





Retrato de
Leopold Zborovski
Modigliani







Tarde de domingo en la isla
de La Gande Jatte
Seurat

Segunda Opinión

Con motivo de la ya no tan reciente película de Rugrats "Rugrats in Paris" THQ, preparó esta aventura donde Carlitos y sus amigos están en un parque de diverisones, (el mejor del mundo, ¡no hay gente! y no tienes que formarte para entrar a ningún juego) y tienen la consigna de hacerse de cuantos tickets encuentren en el camino para cambiarlos por premios, como en la vida real (casi, porque aquí sí se miden para pedir un número deteminado de tickets para cambiarlos por algún premio). El chiste es que vas a tener que buscar en un parque de diversiones muuy grande y entrar a diferentes juegos para conseguir los codiciados tickets. En general la movilidad del juego es buena a secas, aunque la limitación de los movimientos antes de entrar a cualquier prueba es muy molesta, esto se compensa con el buen uso del control cuando tienes que usarlo como mira para disparar, o como control para manejar. Los gráficos son buenos y la fidelidad del puntaje de los juegos, con los puntajes reales, te hacen sentir en un verdadero parque de diversiones. Elementos como los efectos y la música están bien en general, sobre todo porque respetan las expresiones de los personajes de Rugrats. Quizá lo único que no sea del todo bueno es el valor de replay del juego, ya que es sencillo, aún cuando se trata de un juego para niños, en cuanto al modo multiplayer, y como en muchos otros casos, resulta desde mi particular punto de vista, la mejor opción, aún cuando los juegos son sencillos, son muy entretenidos. Si viste la película "Rugrats in Paris" seguramente este cartucho será complemento perfecto para continuar con las aventuras de estos personajes que se niegan a pasar de moda.

THE ARKHAM



Lo bueno es que:
Es sencillo encontrar los tickets.
Los diferentes minijuegos son divertidos.
Definitivamente los pequeños lo van a disfrutar.

Lo malo es que:
Puede llegar a ser tedioso con mucho tiempo de juego.
los objetivos toman algo de tiempo para ser concretados.
los sonidos de los personajes son muy tediosos (sobre todo las risas).





Si eres de los que piensan que los programadores de hoy en día se han olvidado de las bases de todo, cuando los juegos no medían más de 128kbites, pues déjanos decirte que estás muy equivocado. La prehistoria de los videojuegos resurge de entre las cenizas de las glorias pasadas en los nuevos sistemas de entretenimiento y Midway no podía dejar de mostrar a las nuevas generaciones sus orígenes y raices para que hoy se convirtiera en una de las compañías más prestigiadas desarrolladoras de videojuegos.

Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



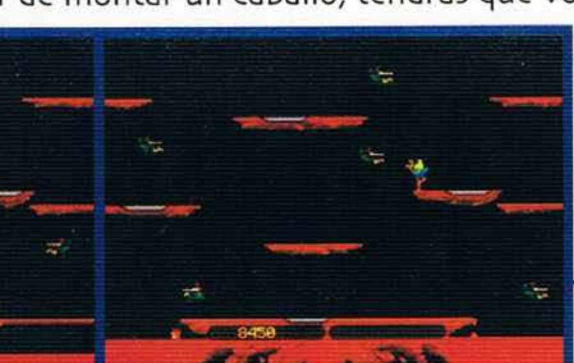
Categoria



Lanzamiento

JOUST

Sí, el clasiquísimo juego para arcadias que se volviera más polular con la salida de este juego para el Atari 2600 ahora está con toda su majestuosa presencia en este título para el N64.
¿Qué te podemos decir de este juego?
Bueno, pues así de sencillo son justas en toda la expresión de la palabra, eres un caballero, pero en lugar de montar un caballo, tendrás que volar una una nave gigante y hacer todo tipo de maniobras para eliminar a tus contrincantes, antes de que ellos se te amontonen.





Root Beer Tapper

Otro clásico juego de Arcadias de destreza psicomotriz.
Tu papel es el de un tabernero que tiene que satisfacer a los empleados antes de que se acerquen a ti y pues te pueden hacer trizas, pero como no eres el dueño, tienes que cuidar que los tarros no se rompan o te las verás con el patrón.
El juego consta con cuatro barras en donde los clientes se van acercando hacia ti, tú debes de correr hacia la barra para llenar un tarro y despacharlo al cliente. Lógicamente cuando el cliente se termina su cerveza, pues regresa el tarro, el cual tendrás que recoger antes de que caiga al piso.





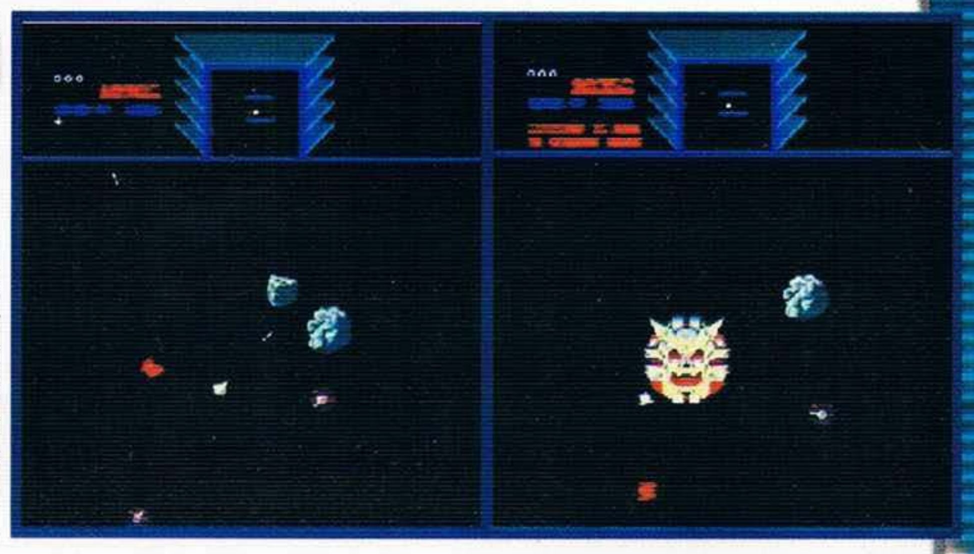


Toma el roll de un súper agente secreto en este clásico de carreras. En las arcadias de ese tiempo, era muy común ver juegos muy parecidos de dicho género, sin embargo éste contaba con algo muy dinámico y con apantallantes armas. Como buen agente, tendrás que maniobrar tu carro deportivo con una ametralladora implementada y con ella destruir las fuerzas armadas del mal. Gracias a su complejo control, este juego no llegó a ser muy famoso, sin embargo es recordado por sus novedosas implementaciones en la dinámica del juego.

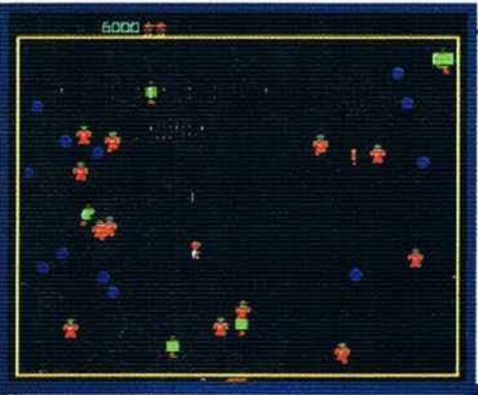




Naves es un excelente juego remasterizado o fusilado del viejísimo y éxitoso Asteroides, sin embargo, en lugar de pasear por una sola pantalla destruyendo asteroides, el scroll es totalmente libre para que huyas del temible XXX, ya que al parecer ha vuelto de las entrañas del cosmos para destruir el universo.

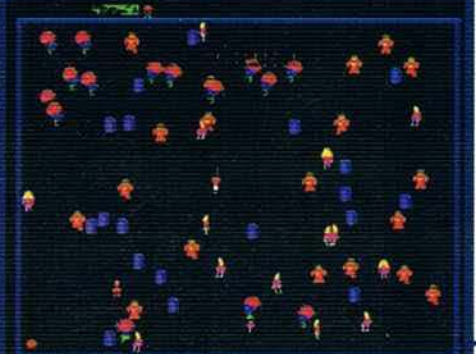


Una de las peculiaridades con las que llegó a impactar este juego, es que cuenta con un par de voces digitalizadas, por lo que el audio es estupendo (bueno, para ese tiempo). Si necesitas acción y te encuentras con este juego, estamos seguros de que te entretendrás un buen rato.



Uno de los más significativos juegos de Midway es este título gracias a que ha hecho historia por la sencilla razón de tener dos palancas para jugar un shooter lleno de acción. Robotron en definitiva, es todo un reto a las habilidades psicomotrices del jugador, ya que tienes que pensar en moverte al mismo tiempo que disparas en cualquiera de las ocho direcciones con las que cuenta la palanca de disparo, algo muy similar a lo que tendrías que hacer con un tanque blindado, éste es uno de esos títulos que no se pueden dejar en un cajón.

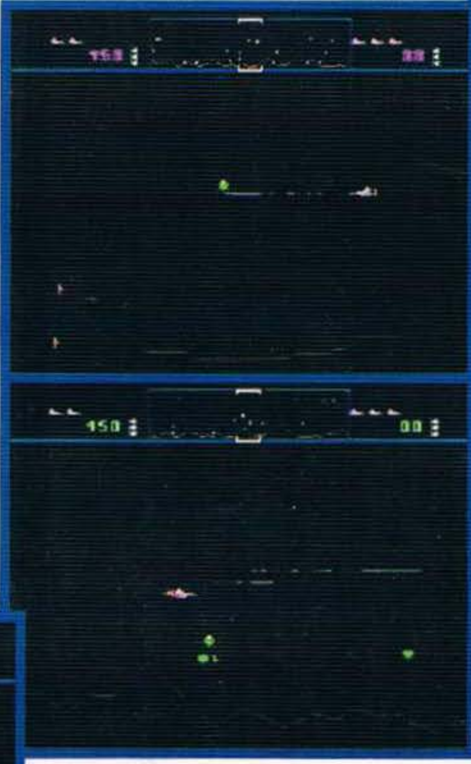








Defiende a los escasos pobladores de la tierra cuando nuestro planeta es invadido por feroces alienígenas que vienen a secuestrarnos. Gran clásico que también llegó a ser indispensable en la colección del Atari 2600. Este fue uno de los primeros shooters en que te dejaban el scroll libre para que navegaras por donde quisieras. Lógicamente la nave está equipada con potentes lásers para destrozar a los aliens, un radar con el que podrás detectar qué humanos se encuentran en peligro, una bomba





aniquiladora de seres verdes y también, cuenta con un portal dimensional para que te teletransportes cuando estés en graves problemas.

ARCADE TRIVIA

Como un buen Bonus, el juego incluye una trivia con preguntas acerca de los juegos que vienen en el cartucho, como por ejemplo ¿cuál fue el bug que tenía la primera revisión de Joust que ocasionaba que tuvieras vidas ilimitadas? Como puedes ver es un verdadero reto para nosotros los que estamos en la onda "retro" y recordar los viejos tiempos, aunque la onda va extremadamente al estilo gringo, pero está bien para probar tus conocimientos.

What bug was discovered and fixed after the first Joust machines were shipped?

1 The Easter Egg, showing the programmers initials in the attract mode.

2 [illegible]

3 The "belly flop" bug, which let players bounce through the small gap between two platforms.

The bug that allows a player to obtain hundreds of extra ships is triggered by:

1 Destroying the Sinistar 10 times.

2 [illegible]

3 Performing a special button sequence when the Sinistar is destroyed.

Segunda opinión

Insisto: Mucho de lo que podemos disfrutar hoy en día está basado en lo que pudimos disfrutar en tiempos del Atari y otros sistemas de la época. Sin duda, la participación de Midway a pasar de que es probable que no la recuerdes más que trascendente fue constante, es decir, varios juegos y pocos éxitos. En este cartucho puedes encontrar algunos de los mejores títulos de Midway, incluyendo el sumamente glorioso Defender, o el súper Robotrón, que trae a mi mente gratos recuerdos en mis inicios como videojugador. La traslación es buena bastante decente, la opción de la trivia es muy original, y las preguntas están bastante bien, algunas muy interesantes y difíciles; en general este es un muy buen título, seguramente te traerá buenos recuerdos como sucedió conmigo, si no reconoces ninguno de los videojuegos de este cartucho, y quieres convertirte en un videojugador "culto", no puedes dejar de conocerlo y jugarlo.

THE ARKHAM

MIDWAY'S GREATEST ARCADE HITS Volume 1

Lo bueno es que...

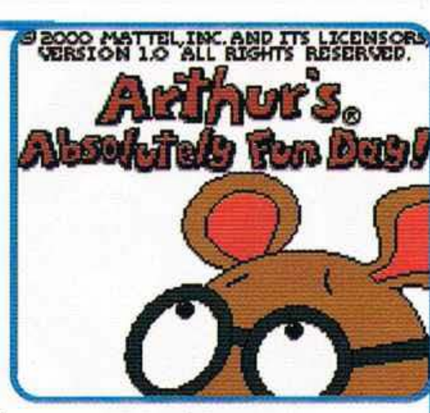
-Tiene varios juegos que te entretendrán por un buen rato y todos vienen en un solo cartucho.

Lo malo es que...

-Desgraciadamente los juegos son algo sencillos y algo pasados de moda (nada comparado con Perfect Dark o Banjo-Tooie).

a fondo

Arthur's® Absolutely Fun Day!



¿Quién dice que Nintendo no tiene juegos para todas las edades?, pues esta vez los pequeños videojugadores pueden tener un título nada difícil y con varios minijuegos fáciles de entender, este título que se llama Arthur's Absolutely Fun Day.

Compañía



Compatible



Clasificación



Desarrollado



Memoria



Categoría



Lanzamiento





Arthur quiere ir a la feria de su pueblo (Wonderland), pero para lograr entrar, tiene que hacer ciertos favores en la ciudad para conseguir unas estrellas, las cuales al juntarlas, todas te darán acceso libre a este lugar donde te esperan grandes juegos.

Con una temática y minijuegos fáciles Arthur, tendrá que ayudar a su mamá en la cocina para que los hot-cakes queden bien, ayudar en la librería a acomodar libros, recoger varias latas de refresco para llevarlas a la fábrica de reciclaje y claro que también hay momentos donde tu gran amigo te pedirá que juegues con él en las maquinitas de hockey, carreras de coches o ¿por qué no?, practicar baloncesto con tu mejor amiga. Esto y mucho más, son los retos a vencer para que logres obtener la entrada a la feria.



Como este título está enfocado a los videojugadores pequeños (de 4 a 7 años de edad aproximadamente), los minijuegos no son difíciles, ya que tienes que conseguir meter los libros del mismo color al estante correspondiente, recibir los huevos de pascua en el recipiente del mismo color, buscar los objetos en el fondo del mar, repartir el periódico en las casas, y otros minijuegos los cuales, tienes que volver a pasar y la dificultad sube un poco (casi nada) para obtener una segunda estrella.

Lo bueno es que...

-Este título sí es para niños.
-Los juegos son fáciles.

Lo malo es que...

-Después de entrar a la feria, hay pocos juegos y son para que pases el tiempo, ya que no te dan nada y no te piden nada por hacer.
-El minijuego de los coches chocones es muy malo.

En general este título es ideal para los niños, así que, si hay algún pequeño con la inquietud de jugar Game Boy, este título es ideal, además de ser muy sencillo y entretenido.





Galerie D´Adeleine

Como simepre, te doy la más cordial bienvenida, a continuación encontrarás la selección de este mes de arte en sobres, sigo en espera de tus comentarios para abrir nuevas categorías, por el momento disfruta conmigo de los excelentes trabajos de este mes:



Lizeth Acosta F., Cd. Morelos, B.C.N.
Gracias por tus comentarios, y aquí está tu dibujo de Link, tal como lo pediste. Por cierto, ¿De qué se ríe Link?



Rodrigo González G., Tepatitlán de Mor. Jalisco
Directamente desde Jalisco llega este dibujo de Bomberman y su impresionante armadura.



Lorelei, (1st, Elite Four)
Parece que las aventuras de este trío siguen sorprendiéndonos a todos, muy buen dibujo, y saludos de parte de los chicos del pool de arte!



Luis Daniel Flores, Aguascalientes, Ags.



¿De casualidad estabas por ahí cuando pinté ese retrato de Kirby?, en fin, no puedo negar que te quedó muy bien el dibujo.



Victor Montaño Delgado, Guadalajara, Jal.
Muy buen dibujo de Iori y Kyo, seguramente desde pequeños buscaban convertirse en los mejores.





Alma Aguilar, Torreón, Coah.
Muy bonito dibujo de la princesa de Zelda, se nota el empeño que pusiste en él, ¡Felicidades!

J. Eduardo P. Rodríguez, Reynosa, Tamps.



Para todos aquellos que dudaban que los Pokémon salían en noche de brujas, he aquí una muestra, noten el detalle en la gorra de Psyduck, ¡muy bien!



Adiel Guzmán M., Xalapa, Ver.
Una forma muy original de revivir las batallas de Pokémon, hicimos el experimento y funcionó, muchas gracias por tu dibujo.

Liz L., Irapuato, Gto.



En este dibujo podemos apreciar a los Pokémon favoritos de nuestra amiga Liz, gracias por tu carta, tomaremos encuenta tus comentarios.



Héctor M. Rodríguez, Tijuana, B.C.
Directamente desde Palatinus, tenemos en este sobre al mismísimo Destin Faroda listo para iniciar la batalla para mejorar su condición social, buena técnica. Saludos de parte de "nuestro" Conejo.



Marco Aurelio Uribe Cd. Nezahualcóyotl, Edo. de Méx.
Como homenaje a nuestro noveno aniversario, Marco envía este sobre, donde parece que la calidad supera como siempre a la ... ¿competencia?, mil gracias por tu carta.



Oscar Hugo Rojas, Azcapotzalco, D.F.
Un nuevo súper héroe surca el cielo, muy original, ¿aunque me pregunto si devorará a sus enemigos o preferirá arrojarles telaraña?

Genaro Granados Gándara, Chihuahua, Chih.



Al parecer los personajes de KOF, no pierden la oportunidad y en sus ratos libres tratan de perfeccionar sus técnicas para convertirse en ¡POKE TRAINERS!

Marisol (Capcomchan) Tampico, Tamps.



¿Qué estarán pensando estos 4 personajes?, el mensaje es muy directo pero ¿te imaginas qué ideas pasan por su cabeza?





Pedro Osorio M., Toluca, Méx.
Ojalá que Big Goron no alcance a Onix y a Geodude, porque si no... Muchas gracias por tus comentarios, los tomaremos en cuenta para mejorar esta sección.

Sergio David Ash Martínez, Nuevo Laredo, Tamps.



Una linda postal con motivo de las pasadas fiestas, ¿se imaginan un grupo así pidiendo dulces? ¿Muy original no creen?



Luis C. Galván D. de León, México, D.F.
Que tal este crossover con tópico navideño, dos personajes muy queridos por todos en una fusión que seguro abre incónitas como... ¿Qué tipo de regalos dejará este Santa Link?

Adiel Guzmán Meza, Xalapa, Ver.

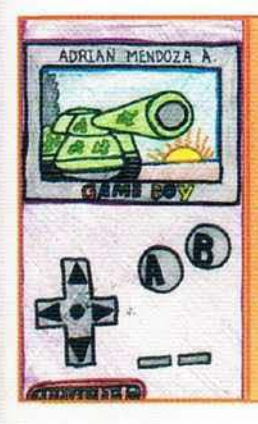


Una forma muy original de revivir las batallas de Pokémon, hicimos el experimento y funcionó, muchas gracias por tu dibujo.

Pablo Rodríguez D. Villahermosa, Tabasco



A pesar de que me sorprendió tu dibujo no dejó de pensar en que puede ser una buena idea... Adelenne Dark Vs. Kirby Bond, ¡Suena bien!



Adrián Mendoza Amador,(6 años) Matamoros, Tamps.
Muy original dibujo, te quedó muy bien el Game Boy y gracias por el ¡Pikachu!

Ricardo R. D., Villahermosa, Tab.



Parece que el buen Kirby caracterizado de Wario se ha hecho muy popular, ¡aún ante la sorpresa de sus amigos!

Jeanette Venegas C., (6 años) Ensenada, B.C.



Podemos ver a Voltorb y a Ditto, disfrutando de un juego en el N64, se ve que se la están pasando bien, pero ¿Qué juego sera?

No olvides especificar en tus cartas "Sección Galería de Adeleine" y enviarla con su nombre, edad y dirección a la siguiente dirección: Hamburgo No. 8 Col. Juárez, C.P. 06600, México D.F. Tal como me lo has hecho saber en tus cartas muy pronto tendremos muchas sorpresas para los dibujos seleccionados en esta sección, no dejes de mandar tus sobres, ¡nos vemos la próxima!

Luis Carlos García, (5 años) Guadalajara, Jal.



Muy bien, se ve que hay futuro como dibujante para Luis, tu Ditto quedó muy bien, ¡Felicidades!



EL CONTROL DE LOS PROFESIONALES

Por: Spot

¡Qué tal, chavos! ¿Se la pasaron bien en estas fiestas decembrinas? Espero que sí. Yo, por si alguien se lo pregunta, también me la pasé bastante bien, con el cambio de gobierno mexicano, las posadas, el pavo y todo... pero no pude jugar agusto ningún juego, porque el frío ahora sí estuvo de a peso y todo el tiempo tuve los dedos entumidos. En fin, como se pudieron dar cuenta, en este número, por falta de espacio, ya no pude incluír el A Fondo de Conker's Bad Fur Day, como lo había dicho el mes pasado. Pero otro factor que impidió esto, fue que en NOA me sugirieron que no hablara mucho del juego antes de su salida, que, por cierto, se retrasó hasta marzo. ¿Por qué? Pues porque, según ellos, el juego está muy violento y no es muy apto para todo el público, y es más, en Nintendo Power van a restringir un poco el hablar de este título. Y no es por ser copiones ni nada, pero, aunque nosotros vamos a revisarlo un poco más que la publicación oficial de NOA, también estamos planeando la forma de que al publicar todo lo relacionado con este cartucho, no vayamos a regarla, ya que podemos ofender a algunos lectores o incluso a algunos papás que hojeen la revista y que no sea de su agrado. Y esto se los digo porque, la verdad, yo pensaba que el juego sí iba a estar medio pesado, pero cuando lo jugué, me di cuenta de que no está medio pesado... ¡Está super pesado! De verdad que no había visto tanto derroche de humor negro, tan de "mal gusto" y tan "vulgar" (entre comillas, porque si se es adulto no es tan grave), en ninguna consola, ni para el PSX ni para el Dreamcast ni para ninguna otra. Esto tal vez satisfaga a los videojugadores que estaban esperando un juego "no para niños" en el N64, y definitivamente Conker's Bad Fur Day excede los límites. Bueno, ya veremos cómo le hacemos para publicar concientemente esta información, pero por el momento, les digo que el próximo número va a estar bastante bueno, no se lo pierdan. ¡Ah! Por cierto, como sabes, la revista cuesta ya $18 pesos (en México), así que no vayas a pagar ni $24 ni $25 ni ninguna otra cantidad ""jalada", porque, a través de sus e-mails, ya me enteré que en algunos lugares de provincia están abusando. Si es tu caso, repórtalo a la Procuraduría del Consumidor, ¿eh? ¿Y sabe qué? ¡No se deje!... Ups...

ULTIMA PAGINA

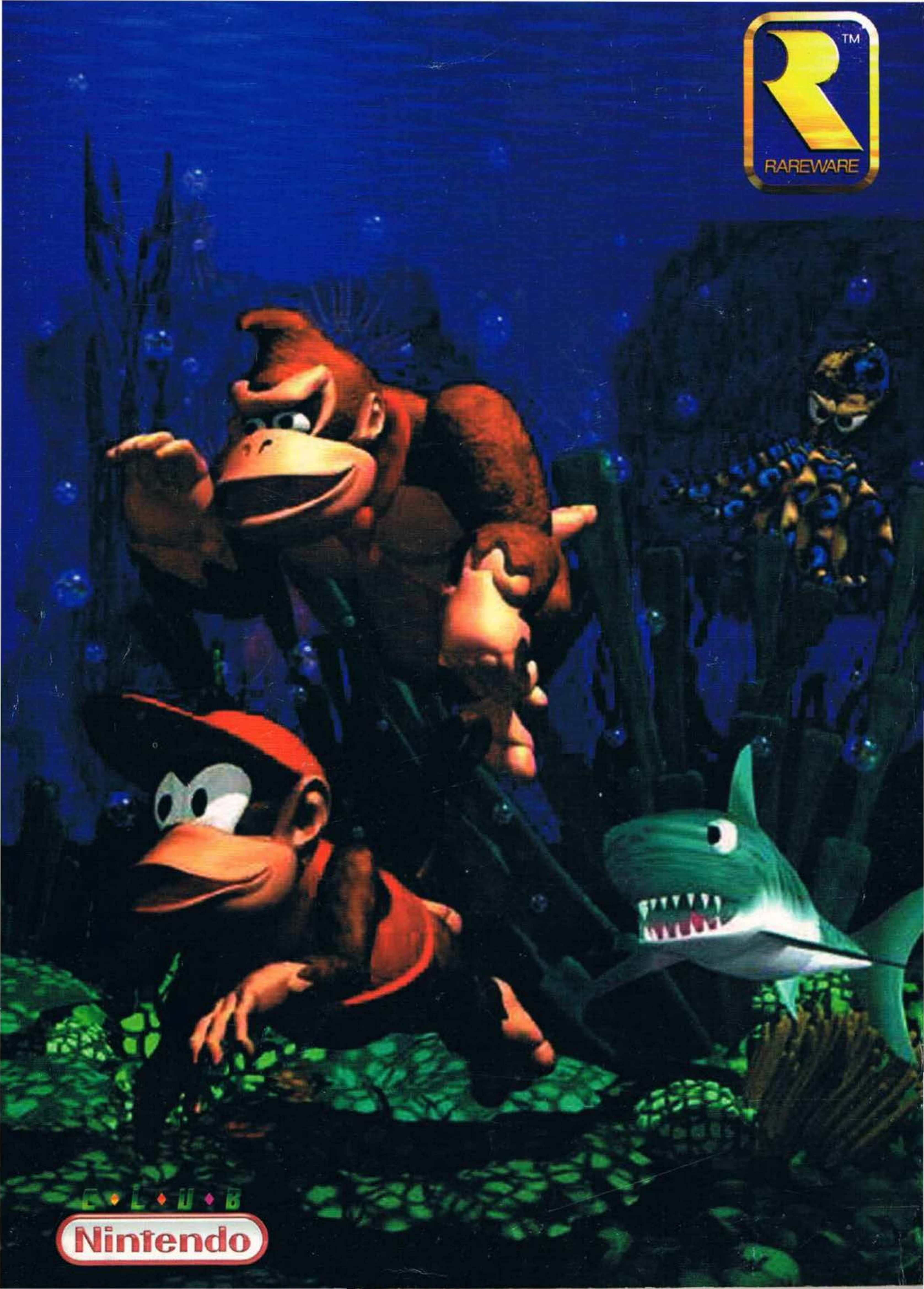
Los Grandes de... Japon (fuente: The 64 Dream)

1. Sin and Punishment (Nintendo/N64)
2. Pokémon Stadium Kin-Gin-Crystal (Nintendo/N64)
3. Mario Party 3 (Nintendo/N64)
4. Mario Tennis 64 (Nintendo/N64)
5. Furai no Shiren 2 (Chensoft-Nintendo/N64)
6. Mario Tennis GB (Nintendo/GBC)
7. Beatmania GB (Konami/GBC)
8. Perfect Dark (Rare-Nintendo/N64)
9. Mario Story (Nintendo/N64)
10. Zelda no Densetsu: Mujura no Gamen (Nintendo/N64)

Reset

Bueno, pues, tal como lo dijo Spot, muchos artículos que teníamos listos para el número de enero, fueron estratégicamente recorridos para el mes de febrero, algunos por falta de espacio y otros, como el caso del Nintensivo de The Legend of Zelda: Majora's Mask y los Tips de Ogre Battle 64, los recorrimos un mes para darle más tiempo a los videojugadores de avanzar por sí mismos. Así que ya sabes, trucos de estos dos juegos estarán el mes siguiente, junto con varios análisis muy buenos, como Spiderman, Banjo-Tooie, Megaman 64 y WWF No Mercy, entre otros. También vamos a tener el previo de un juego... qué decimos juego, ¡un juegazo! Sin and Punishment para N64, un shooter muy al estilo del clásico de Arcade, Cabal, que... bueno, mejor descúbrelo el mes que viene. También encontrarás las clásicas secciones de Dr. Mario, S.O.S., Mariados, Galería de Adeleine y más. Ojalá que los Reyes Magos te traigan todo lo que les pediste y si no, vas a tener que portarte mejor este año para que el próximo no sea tan "escaso". Nos vemos en Febrero.


C • L • U • B
Nintendo
STAR WARS
BATTLE for NABOO



TM
RAREWARE
C L U B
Nintendo